EnigmA AMIGA RUN

MENSILE - ANNO VIII - NUMERO 66 - LUGLIO/AGOSTO 1995 - LIRE 12.000

66

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA ALL'AMIGA. CON DISCO PROGRAMMI PD

SPECIALE: a 10 anni dalla nascita, ritorna l'Amiga

Ecco i nuovi AMIGA

CD-ROM: Aminet v5, Fresh Fish 8, Ten-on-Ten - HARDWARE: Pablo
UTILITY: Consultron CrossDos v6 Professional, MaxDOS v2.5
WP: Digita Wordworth v3.1. ANTEPRIMA: Digita Organiser
DIDATTICA: Programmazione di home page in HTML
DIDATTICA: Programmazione Amiga in "C" - I formati grafici
SOFTWARE BE-BOP: Real 3D v2.49 & Lightwave
SPECIALE: La rinascita dell'Amiga in ben 18 pagine!!

Su disco: PowerTitler Demo + Software Shareware

Enigma Amiga Run è un periodico GR Edizioni S.r.l., viale espinasse 93 20156 Milano - Reg. Trib. Milano n° 35 del 25/01/1988 - Distributore MESS - V.le Famagosta, 75 - Milano - Spedizione in abb. postale gruppo /50 - Direttore Responsabile: Gianluigi Zanfrognini

56

Enigma

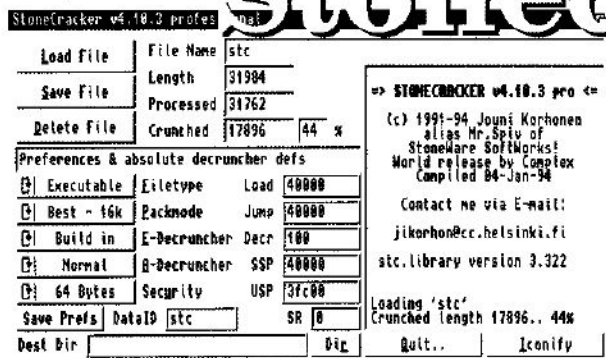
AMIGA DISK

SOLO L. 12.000 PER KICKSTART 2.0 / 3.0

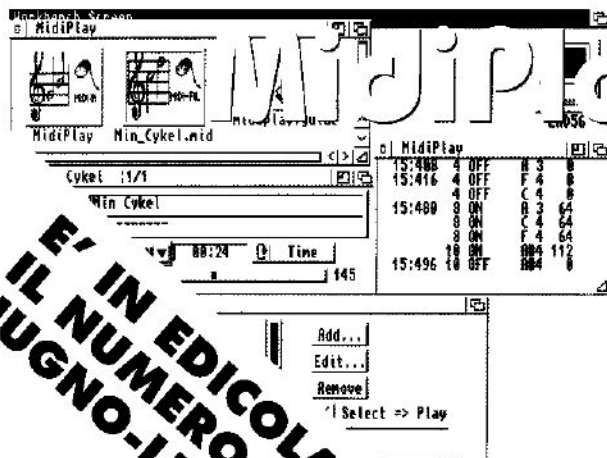
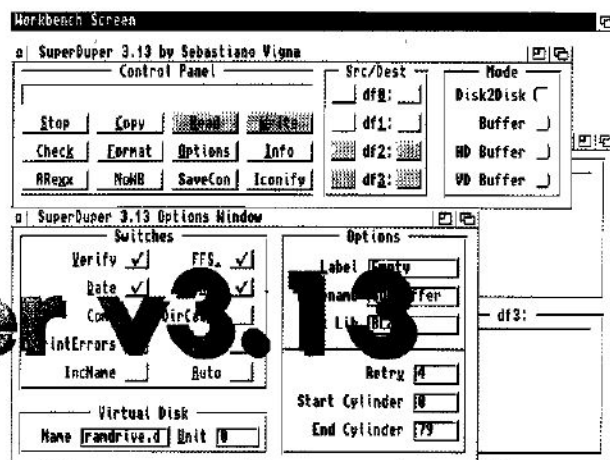
Anno VII
Maggio 1995
MENSILE
N.5/1995

SOFTWARE DI PUBBLICO DOMINIO PER COMMODORE *AMIGA* 500/600/2000/3000/1200/4000

…R Edizioni s.r.l. - Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano - Registrazione tribunale di Milano
…zione: Messaggerie Periodici S.p.a. - Direttore responsabile: Gianluigi Zanfrognini

Stonecraker v4.10.3

Nuovo compressore di eseguibili e dati, alla Power Packer

Super Duper v3.13

L'ultima versione del più diffuso programma di duplicazione dischi

MidiPlay v2.30a

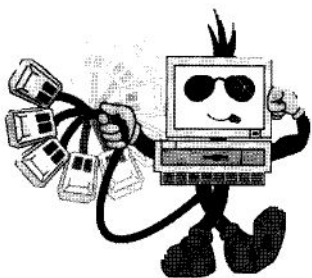
Per gli utenti di hardware MIDI, un nuovo riproduttore di file

E' IN EDICOLA IL NUMERO DI GIUGNO-LUGLIO

CONTIENE DISCO PROGRAMMI

… v1.0 - Ider v1.03 - LZX v1.00

…lock v1.01 - Disk Imploder v1.0 - Welcome! v2.1

ENIGMA AMIGA DISK

editoriale

È appena nato ma ha già dieci anni...

Abbiamo deciso di dedicare molto spazio a quello che può essere tranquillamente definito l'evento dell'anno dalla comunità Amiga. Siamo andati fino a Francoforte per vedere da vicino cosa volessero realmente fare questi tedeschi. Anche se in questo momento non c'è ancora nulla di solido da toccare, accontentiamoci delle dichiarazioni intelligenti di Peter Kittel. Una idea di quello che gli utenti Amiga volessero veramente, Kittel se la è fatta gironzolando nel cyberspazio. I vari user group e le varie aree di discussione pubblica tra migliaia di utenti sparsi in tutto il mondo hanno chiarito soprattutto che Amiga deve mantenere la sua identità. Il problema è che non sappiamo chi si occuperà della distribuzione in Italia. Il pericolo è di assistere nuovamente a tutta quella serie di problemi che avevamo affrontato agli inizi della diffusione di Amiga in Italia: macchine con tastiera olandese, manuali in tedesco e importazione parallela ecc. Questo non succederà se chi importerà i nuovi Amiga sarà competente e onesto. Non gonfierà i prezzi gia elevati per lo svantaggio della nostra valuta, non sminuirà il valore della piattaforma più evoluta solo perché meno vendibile del clone di turno. Noi per il momento possiamo solo festeggiare la nuova società tedesca Amiga Technologies che si propone di portare l'Amiga dove merita.
In questo numero trovate molte informazioni sui progetti e sui desideri di questa società e anche le prime indiscrezioni sul design delle nuove macchine. Ci sono quasi tutti gli interventi della conferenza, gli altri li troverete nel numero di settembre di EAR.
La nostra rivista è presente da metà giugno nel World Wide Web. L'operazione, nata in collaborazione con Skylink dell'amico Luca Spada, ci permetterà di arrivare molto lontano. La rivista on-line non è concorrente di quella che trovate normalmente in edicola perché conterrà solo parte degli articoli. Se avete un collegamento slip con il vostro service provider provate subito a connettervi (http://www.skylink.it/ear/main.html). Aspettiamo i vostri commenti e il report su eventuali (ci saranno sicuramente) bug.

Michele Iurillo
yuri@skylink.it

Enigma AMIGA RUN

SOMMARIO

REDAZIONALI

UTILITY

CDTV - CD32 - CDROM

BE-BOP

WORDPROCESSING

LUGLIO-AGOSTO

DIDATTICA

SPECIALE

ANTEPRIMA

HARDWARE

Direttore responsabile:
Gianluigi Zanfrognini
Capo redattore:
Michele Iurillo
Redazione di Milano:
Luigi Callegari, Francesco Oldani,
Emil Abirascid, Gigi "cips" Beltrame
Redazione di Londra:
Salvatore Stilo, Vincenzo Morra
Hanno collaborato:
Alessandro Tasora, Andrea Rieder,
Giuseppe Ligorio, Marco Fornier.Marco Milano,
Maurizio Bonomi, Stefano Epifani,
William Molducci,
Valentina Oldani (testi), Marco Amato,
Roberto Roberti, Paolo Griselli,
Marco Amato
Pubblicità:
Giorgio Ruffoni - Marco Fregonara,
Tel. (02)38.01.00.30
Segreteria:
Valentina Oldani
Ufficia abbonamenti e arretrati:
Sergio Montrasi
Distribuzione:
Messaggerie Periodici, V. le Famagosta, 75
20142 Milano, Tel. (02) 89.59.21
Impaginazione:
Luca Parise, Michele Iurillo
Stampa:
Sigraf - Via Vailate, 14 - 24024 Calvenzano (BG)
Fotografie e Mastering Disk:
Luigi Callegari
Realizzazione copertina:
Alessandro Tasora (immagine),
Luca Parise, Michele Iurillo
Progetto Grafico:
Francesco Oldani, Michele Iurillo,
Antonio Marangi, Luca Parise
Clip Art:
Alberto Geneletti
"Enigma Amiga Run" è un mensile edita da G.R. Edizioni S.r.l. Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano
Registrazione del Tribunale di Milano **N.35 del 25/1/1988** - **Redazione di Milano:**
Viale Espinasse, 93 20156 Milano Tel. (02)38.01.00.30
E-Mail: 72324.1174@compuserve.com - yuri@Skylink.it
WWW: http://www.skylink.it.

Pellicole realizzate con fotounità
Linotronic 330 Rip 50 - Chiuso in redazione il **07/06/1995** - Chiuso in impaginazione il **15/06/1995**

La posta dei lettori

a cura di ***Luigi Callegari, Michele Iurillo** e **Giuseppe Ligorio***

Se il computer ha caldo...

Gentile redazione,

Ho riscontrato un problema con il mio Amiga A4000. Da quando ho inserito il controlle Oktagon SCSI il computer si scalda terribilmente. Ho provato anche a sistemare diversamente i cavi ma non sono riuscito a risolvere il problema.

- E' possibile sostituire la ventola dell' A4000 con una più potente?
- Ogni volta che inserisco un nuovo disco removibile SCSI (un Seagate da 204 MB che tra l'altro funziona bene) devo resettare per farlo vedere al sistema. Posso evitare questa spiacevole operazione di reset?
- Perché il numero di aprile di Enigma Amiga Run non è arrivato?

Matteo Amparone
Pescara

Sì, è possibile rimpiazzare la ventola del A4000 con una più potente, ce ne sono alcune sul mercato della Panasonic e di altre marche. Ti consigliamo però di far eseguire ad un centro di assistenza la sostituzione, poiché il blocco alimentatore dell'A4000 è molto delicato. C'è anche un'altra possibilità. Una ditta americana vende dei "refrigeratori" per 486 che possono essere installati facilmente anche su processori 680x0, questa soluzione è per lo più adatta ai possessori di 68030 e 68020 che non hanno la ventola sul processore e comunque risolve i problemi della Cpu ma non del resto della meccanica!
Per il problema con i removibili è necessario procurarsi qualche utilità dedicata allo scopo. La migliore sembra essere al momento "SCSI Mounter" di Martin A. Blatter giunto alla versione 2.03. Il programma si trova in Aminet e verrà presto pubblicato su Enigma Amiga Disk. L'autore è contattabile via E-Mail:
blatter@amiga.physik.unizh.ch

Ci sono giunte diverse segnalazioni in merito ad una scomparsa prematura del numero di aprile di Enigma dalle edicole. L'editore sottolinea che non è stata alterata la tiratura in confronto ai numeri di marzo e maggio, e quindi non è chiaro come sia potuto accadere. Invitiamo i lettori a scriverci per cercare di capire in quali zone ci sono stati problemi di distribuzione. Noi, d'altro canto non possiamo in alcun modo pilotare la distribuzione che passa da una società che opera a livello nazionale, da alcuni distributori regionali e da un numero di distributori locali altissimo.

M.I.

SCRIVETECI!

Questo spazio è a disposizione di tutti i lettori che volessero porre quesiti tecnici, esprimere opinioni sulla rivista o sul mondo Amiga. La redazione si riserva il diritto di condensare il testo delle lettere senza alterarne il significato. Scrivete a:

ENIGMA AMIGA RUN
Rubrica della posta
Viale Espinasse, 93
20156 Milano

Se avete un modem potete contattarci con un Email:

72324.1174@compuserve.com
yuri@skylink.it

Dalla seconda metà di giugno potete raggiungerci in WWW.

http://www.skylink.it

Problemi del "C"

Egregio Signor Ligorio,
ho apprezzato molto il corso sul C che state trattando su Enigma, sono un programmatore alle prime armi, per essere più preciso conosco abbastanza bene l'AMOS ma vorrei imparare il C già da diverso tempo, purtroppo non conosco molto bene le procedure di inizializzazione del C come lei ha ben specificato sin dalle prime righe del corso.
Se fosse possibile vorrei che mi chiarisse alcune cose:
1) quali sono i primi passi che dovrei conoscere per imparare il C e quali per costruire il primo listato
2) avrei bisogno di un chiarimento sui file grafici, per salvare un file in un formato IFF c'è un'apposita istruzione come in AMOS o diversamente, se diversamente quale?

3) sarei molto interessato alla grafica, per fare qualche applicazione, quale compilatore C mi consiglia e dove posso trovarlo; ed in più, sulla rivista parlerete di questo argomento.
4) in C come si gestiscono gli sprite, vorrei alcuni accenni; se non ne parlerà sul corso potrei avere una spiegazione più dettagliata?
5) in E, come si salva un file grafico, con quale istruzione?
6) se fosse possibile vorrei sapere (da Iurillo) la BBS che tratta Manga, perché sul mio numero di Enigma Amiga Disk non c'è.
Nell'augurio di una sua risposta, colgo l'occasione per mandare cordialissimi saluti a tutta la redazione e un augurio di essere sempre i primi nel vostro settore, nel frattempo W Amiga.

Fiorenzo di Remigio

Ringrazio vivamente il lettore per i complimenti e mi scuso per il ritardo della risposta alla sua lettera (si era persa fra le migliaia di lettere che ricevo ogni giorno da tutto il mondo..., e va beh ho sbagliato io); riguardo al suo problema su come programmare in C standard, le consiglio di comprare un libro sull'ANSI C, ce ne sono molti fra cui scegliere e tutti ugualmente validi; dato che questo è un problema sollevato da molti lettori, potrebbe "sfuggirci" una serie di articoli (quando finiremo quella attuale) su come programmare in C standard e magari anche in C++; naturalmente con il C standard ci fate ben poco per cui occorre utilizzare le librerie di sistema, con le quali si può fare di tutto (schermi, finestre, disegni, iterazione con l'utente) su cui si basa il corso attuale; per programmare correttamente con le librerie e tutto il sistema consiglio vivamente i ROM Kernel Manual editi dalla Addison Wesley (occorre per questi trovare un'ottima libreria in quanto bisogna ordinarli in America), per i quali necessita una certa esperienza e conoscere un po' di inglese (dico, non sperate mica di rimanere per molto tempo nel mondo informatico, senza imparare almeno a leggere un po' di inglese, vero?!).
1) Già detto.
2) Bisogna realizzare una funzione che legga byte per byte il file IFF e lo decodifichi correttamente; per uno alle prime armi non è una cosa così facile, per cui sarà probabilmente argomento di uno dei prossimi articoli; dalla v2.1 del sistema però il tutto risulta molto più semplice e veloce, perché il sistema mette a disposizione una libreria per la gestione dell'IFF generico e in più, con l'inserimento dei datatype, permette una decodifica automatica del dato (immagine, suono o testo che sia) premettendo di avere i datatype giusti (quello ILBM è già fornito da sistema, ma si può avere quello GIF, JPEG e altri).
3) Anche per questo si utilizzano le librerie di sistema (in particolare la graphics.library) che permettono di disegnare linee, cerchi, rettangoli, di riempire figure, di utilizzare i pattern di riempimento, sprite, bob e tanto altro; anche questo verrà spiegato nel corso "Imparare a programmare l'Amiga" alla fine della descrizione di Intuition; dato che la grafica dipende dall'utilizzo delle librerie di sistema, non importa quale compilatore C utilizza; la scelta del compilatore va effettuata in base ad efficienza, velocità e praticità.
4) Come indicato nel punto 3) occorre utilizzare la graphics.library e verrà trattato nel nostro corso.
5) In E si salva un'immagine come in C, vale a dire occorre un'apposita funzione creata dal programmatore; il C, come l'E, è sì un linguaggio di alto livello, ma è "tecnico", vale a dire tutte le istruzioni che si utilizzano hanno un impatto pressocché diretto a livello macchina, un'operazione complessa come la lettura di un'immagine o peggio ancora di un'animazione, non viene realizzata da una singola istruzione (a meno di non utilizzare una libreria aggiuntiva).
6) Per trovare immagini di tipo "Manga" é sufficente fare una ricerca con una keywords (opzione "K") nell'area file su hard disk di Skylink. Come chiavi di ricerca basterà digitare Manga e Gif.

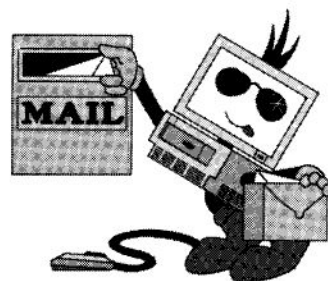
G.L.

Amiga! Finalmente!

Letta finalmente la notizia più attesa del secolo, almeno nel mondo Amiga, sorgono ora gli interrogativi e le ansie sulle intenzioni di Escom. Ho scritto allora una lettera, ma non sapendo tradurla, ve la allego. Vorrei però anche chiedervi un paio di cose. Come mai è così raro leggere sulle riviste le prestazioni in termini di MIPS e MFlops? Ultimamente, ad esempio, ho letto che il PA-8000 di Hewlett Packard ha detronizzato l'Alpha 300 MHz ed è il più potente processore del mondo. Sperando che lo mettano davvero su Amiga, vorrei chiedervi di pubblicare ogni tanto una piccola classifica per le prestazioni dei microprocessori.

Francesco Vinci
Taranto

Le tabelle di confronto in termini di MIPS e MFlops sono comunemente accettate come una sorta di "specchietto per le allodole" da molti operatori del settore e dalle riviste di informatica. Pubblicare serie di numeri per confrontare processori di categorie completamente diverse è, in un certo senso, un puro esercizio accademico che lascia spesso il tempo che trova. Un conto è spiegare quanto più veloce è una CPU 68060 rispetto ad una 68040, per lo meno ha un minimo di senso, ma tutt'altro è confrontare processori RISC e CISC tra di loro su architetture completamente diverse. Banalizzando: se un processore è capace di 100 MIPS ma è montato su una macchina con hard disk lenti, il suo uso può essere molto meno proficuo di un processore da 80 MIPS su sistemi meglio dotati. E questo senza andare a fare il discorso del software: l'Alpha Digital è davvero il più potente processore già montato su macchine disponibili diffusamente, ma gli unici sistemi operativi di cui dispone sono UNIX e Windows NT. Che senso ha confrontare il numero di operazioni al secondo con quelle di un Motorola 68020 montato su Amiga? Quello di Digital Alpha è tipicamente un hardware costoso, con applicativi costosissimi e, come tali, ad un utente medio, quello che usa videoscritture e fogli elettronici ed al quale si rivolgono pressoché tutte le riviste di informatica, interessano molto poco, se non per pura curiosità statistica.

L.C.

Novità dal mondo Amiga

*a cura di **Michele Iurillo***

La Utilities Unlimited creatrice della famosa scheda Emplant e del non fortunato modulo PC denominato **"e586DX"** si appresta a rilasciare una nuova versione hardware di questo modulo. Un modulo che verrà presto affiancato da una nuova, e speriamo più fortunata, sfida di **Jim Drew**. E' di questi giorni la notizia del nuovo progetto al quale stanno lavorando alla Utilities Unlimited. Si tratta di un modulo per l'emulazione Power Mac che affiancherà la produzione nei prossimi mesi.

Dalle parti di **Aminet** abbiamo scovato un software di grande interesse. Si tratta di **Audio Lab**. Un programma che diventa ancora più interessante perché oltre ad essere shareware è soprattutto un prodotto italiano. Nei prossimi mesi proveremo il programma che si presenta con queste caratteristiche:

- Possibilità di utilizzare campioni di PC, Mac, Amiga
- Importazione diretta da diversi device (Dat, CD, Campionatori)
- Campionamento dalla porta parallela direttamente su disco (utilizzando un campionatore hardware di qualsiasi tipo)
- Trasferimento digitale diretto da CD audio ad hard disk
- Otto tracce miscelabili a 16 bit in tempo reale direttamente da disco.
- Triggering Midi
- Esportazione in diversi formati (PC, MAC, Amiga)
- Supporto multitasking e schede grafiche (usa schermo pubblico)

Come già detto la versione Junior è disponibile su Internet:

ftp.skylink.it -ftp.luth.se

per avere la versione completa è necessario rivolgersi direttamente all'autore:

Maurizio Ciccione
Via Neghelli, 9
17021 Alassio (SV)
E-mail fidonet: 2:332:206.7

La Maxxon ha finalmente ultimato la versione 2 di **Twist**. Twist è un programma di database relazionale per Amiga. Il programma è da tempo disponibile in lingua tedesca ed ora è anche commercializzato in lingua inglese.
Per informazioni contattare il distributore inglese della Maxxon.

HiSoft/Microdeal
The Old School
Greenfield- Bedford,
MK45 5DE -United Kingdom
Tel. : 0044/15.25.71.81.81
Fax: 0044/15.25.71.37.16

La Digita International ha annunciato il rilascio di **Wordworth 3.1 v2**. La nuova versione è un libero upgrade che verrà fornito direttamente dalla Digita. Ecco le caratteristiche:

- Pieno supporto di tutte le schede grafiche conosciute (come la Picasso).
- Eliminazione di tutti i bug conosciuti
- Incremento e decremento della dimensione delle fonti direttamente dalla toolbar.
- Aumento delle prestazioni in stampa e in editing.

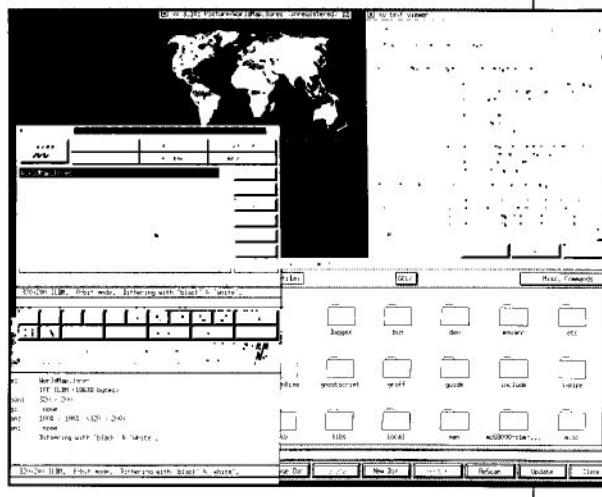
Per informazioni:

Digita International
Exmouth, EX8 2YZ
England
Tel. : 0044/13.95.27.02.73

(continua a pagina 10)

Amiga e Unix

*di **Michele Iurillo***

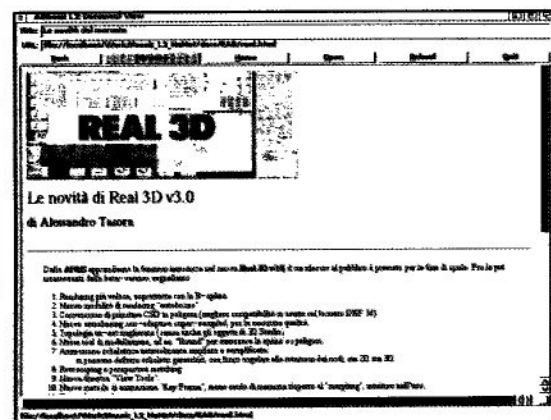
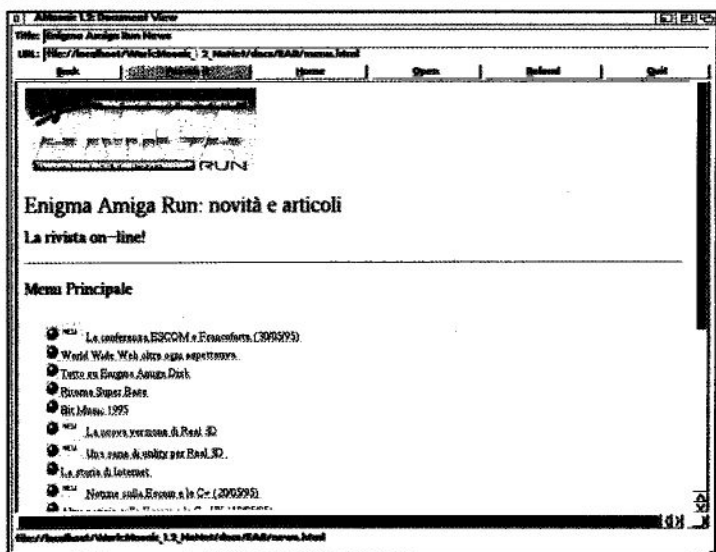
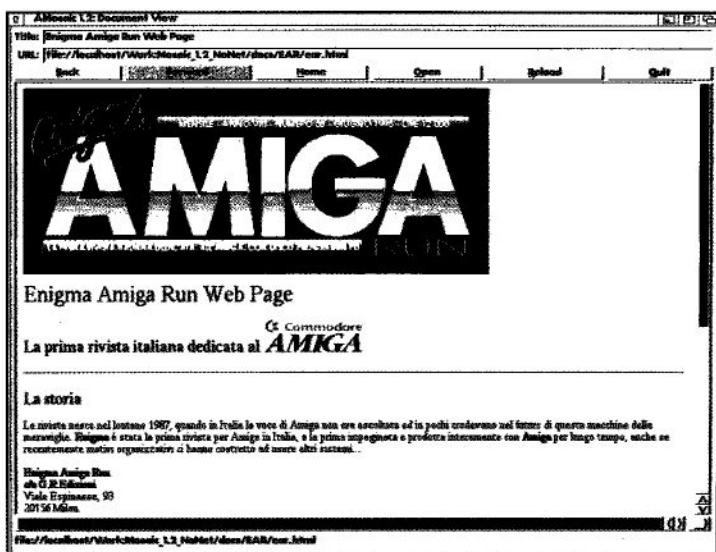
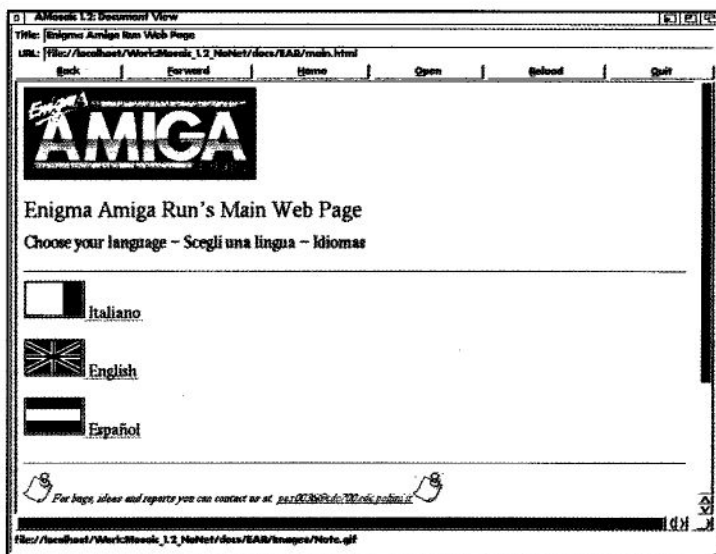
E' ufficiale. Dopo numerose richieste pervenute abbiamo deciso di occuparci di Unix. Si tratta di un argomento difficile ma vista la diffusione di tale sistema anche a livello personal, non potevamo ignorare il fatto che tale ambiente è diffusissimo anche tra gli amighisti. Una serie di articoli si occuperà di parlare del reperimento, dell'installazione e dell'uso del sistema operativo più diffuso a livello di workstation.

Pronte le pagine Web di Enigma Amiga Run

di ***Michele Iurillo***

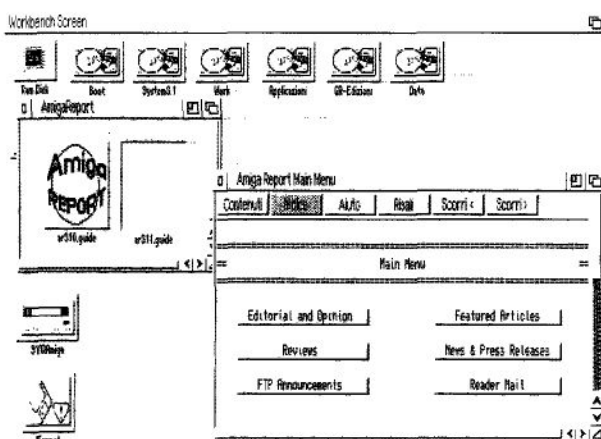
Ecco in anteprima alcune pagine che entro pochi giorni dovreste trovare on line su Skylink.it e quindi su Internet. Al momento attuale non è possibile fornire l'indirizzo. Sicuramente se vi collegate al WWW site di Skylink (http://www.skylink.it) trovate già il link alla nostra pagina. Per chi non può ancora collegarsi e per chi invece non resiste, ecco alcune immagini. La pagina è stata realizzata da **Maurizio Bonomi** e **Michele Iurillo** programmando direttamente in HTML senza l'ausilio di nessun tool per la crezione di pagine. Tutto interamente su Amiga.
Non è stata creata su Amiga (per ovvi motivi) la home page delle altre riviste come PCWindows e PCGame Parade sempre edite da G. R. Edizioni. Per quanto riguarda la creazione di uno o più dischetti contenenti il pacchetto completo con il software utile alla connessione stiamo ancora lavorando agli ultimi ritocchi. Il package completo sarà fornito con:

- Mui User v2.3
- Amiga Mosaic v1.2
- AmiTCP v4.0 demo
- PPP (versione shareware)
- Script per Skylink

Tutti i programmi forniti saranno di tipo shareware. Invitiamo sin d'ora i lettori a registrarsi a MUI User (40 marchi). Per ogni informazione sulla registrazione dei pacchetti potete contattare la redazione in Email (yuri@skylink.it).
Per informazioni:

Enigma Amiga Run
c/o G. R. Edizioni
Viale Espinasse, 93
20156 Milano
Tel. (02)38.01.00.30
Fax. (02)38.01.00.28
E-mail. yuri@skylink.it
WWW HomePage: *http://www.skylink.it/ear/main.html*

Amiga Report

di ***Michele Iurillo***

Amiga Report è un vero e proprio newsmagazine online. La rivista è curata da Jason Compton. Chi ha accesso ad Internet conosce il prodotto rilasciato ogni mese in formato Tex, Amigaguide e testuale. Siamo andati a trovare, si fa per dire, il suo direttore Jason Compton grazie alle meraviglie della comunicazione telematica.

M. I. : Ciao, Jason, conosci Enigma Amiga Run?

J. C. : Non proprio... Mi è un po' difficile reperire le riviste italiane nell'Illinois...

M. I. : Parlaci di Amiga Report. Quando avete iniziato?

J. C. : Amiga Report è stata fondata nel marzo del 1993 da Robert Glover che l'ha lasciata e Robert Niles nel febbraio 1994. Dal luglio 1994 me ne occupo io!

M. I. : Perché spendi parte del tuo tempo in questo progetto?

J. C. : Perché so che con Amiga Report. posso fare la differenza per gli utenti Amiga. Noi siamo l'unica pubblicazione che ha permesso di coprire interamente l'evento Commodore-Escom sin dal principio. Noi non dobbiamo stampare un giornale... Per questo siamo così veloci!
E' una idea valida?

M. I. : Sì! E' molto importante anche per gli organi di stampa più o meno ufficiali qui in Italia reperire tutte le informazioni possibili.
Hai altri progetti in testa?

J. C. : Beh, ora come ora, Amiga Report è un grosso progetto così come è strutturata. Quello che voglio è vederla crescere!

M. I. :Grazie... Arrisentirci!

Se volete trovare tutti i mesi Amiga Report potete farlo da Skylink (0332/706660) o in vari siti Aminet:

ftp.luth.se
ftp.funet.fi

Se volete corrispondere direttamente con Jason Compton potete farlo a questo indirizzo:

jcompton@shell.portal.com

Anche alla Softwood non stanno a guardare. Il team della casa americana sta lavorando alla versione 4.0 di **Final Writer**. Tra le novità un netto incremento delle prestazioni video-grafiche ed una maggiore compatibilità verso tutte le stampanti conosciute.

Abbiamo visto nel numero di giugno la potenza del nuovo **ImageFX v2.0**. La Nova Design non sembra volersi fermare per godere il successo. La giovane software house della Virginia rilascerà a breve un upgrade gratuito alla versione 2.1. In questa versione saranno eliminati alcuni fastidiosi bug e verrà aumentata la quantità di loader e saver per diversi formati. Per informazioni:

Nova Design, Inc.
1910 Byrd Avenue
Suite 214, Richmond
Virginia 23230
USA
Tel. : 001(804)28.26.528
Fax: 001(804)28.23.768
E-Mail: Kermit@cup.portal.com

Sarà presto disponibile su Aminet e nella Bbs della SoftLogik in USA la patch 3.0h di Page Stream. Per informazioni:

SoftLogik Publishing
315 Consort Drive
St. Louis, MO 63011
USA
Vendite Tel. 001(314)25.69.595
Supporto Tel.001(314)25.69.333
Fax: 001(314)25.67.773
BBS: 001(314)25.68.971

Non si riesce a recensire un volume di Aminet che subito ne viene rilasciato un altro! Su questo numero di Enigma Amiga Run trovate la prova di Aminet 5. Ma è già pronto **Aminet 6**. Il CD in questione conterrà numerosissime demo e moduli, oltre alla solita valanga di utiliti e doc.
Ricordiamo che l'autore di Aminet (spero gli venga fatto un monumento...) è contattabile via Internet.

Urban D. Mueller (umueller@wuarchive.wustl.edu)

Per acquistare il CD è possibile farlo in Germania:

Germany: Stefan Ossowski
(English spoken)
Tel: 0049-201-788778
Fax: 0049-201-798447
Email: stefano@tchest.e.eunet.de
Prezzo: 25 Marchi
Oppure in USA:
Fred Fish
Tel: 001-602-917-0917
Fax: 001-602-917-0917
Email: orders@amigalib.com
Prezzo: 19.95 Dollari

Compuserve, una delle reti commerciali più conosciute a livello mondiale, ha annunziato che entro la fine dell'anno tutti i nodi presenti negli States opereranno alla ragguardevole velocità di 28.800 bps. Ci auguriamo che anche gli utenti europei possano in futuro (prossimo) sfruttare questa opportunità.

Novità dalla Mirage: Rise of the Robot 2. Il giuoco di simulazione di combattimento tra robot si arricchisce di nuovi livelli e di nuove trovate grafiche. Le novità salienti riguardano lo scrolling dello sfondo in contemporanea all'aumento della fluidità dei movimenti dei robot. Rachel England e Julia Coombs (PR della Mirage) hanno garantito che Rise 2 sarà in commercio al più tardi a settembre, anche nella versione CD32.

APU (Amiga Professional Users)

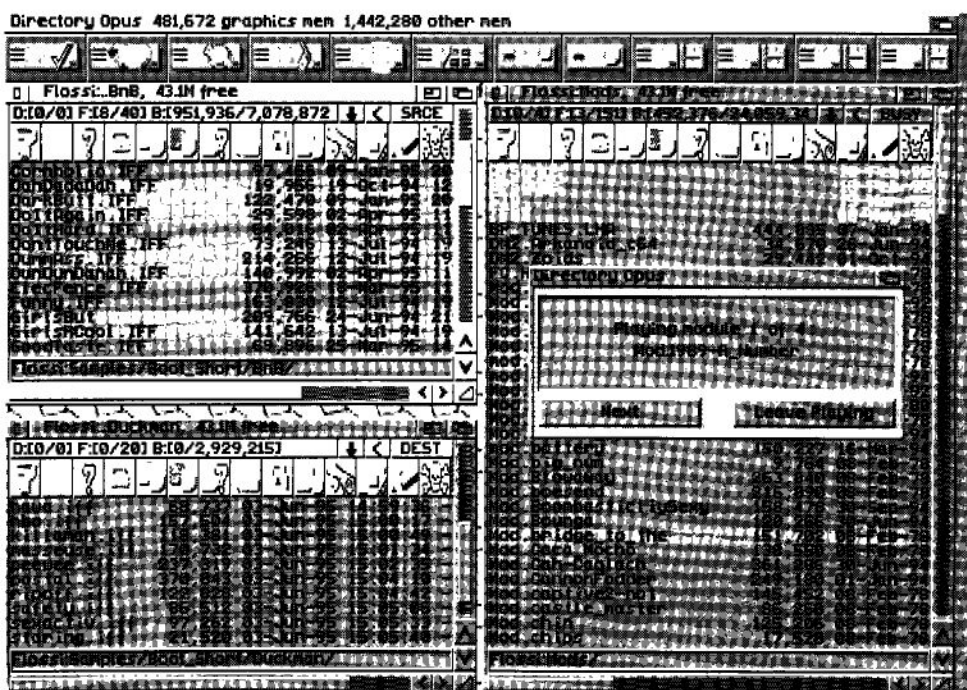
E' nato in Italia un nuovo user group dedicato ai possesori di computer Amiga. Si chiama APU, sigla che sta per Amiga Professional Users, ed è dedicato a tutti coloro i quali hanno bisogno di un punto di riferimento nel mondo Amiga. Il club ha per obiettivo il supporto della comunità degli utenti della ex Commodore, nonché la diffusione di notizie e fatti riguardanti l'Amiga, attraverso diversi canali. Sono in preparazione un giornale del Club e una serie di dischetti con materiale rigorosamente PD o shareware che verranno distribuiti con cadenza mensile a tutti gli associati. Gli argomenti trattati abbracceranno i più disparati campi in cui è utlizzato il nostro amato computer, ci saranno: recensioni hardware e software, corsi di apprendimento di programmi e linguaggi, sezioni dedicate alla grafica e alla musica e tante altre notizie interessanti. Il supporto che Apu offre ai suoi affiliati sarà anche diretto, grazie alla possibilità di discutere qualsiasi problema sulla BBS di supporto al Club, oppure (per chi non possiede un modem) di chiamare a voce i soci più preparati, che a turno (secondo i campi di interesse) saranno a disposizione degli utenti. Compito fondamentale di APU sarà quello di tenere vivo l'interesse intorno ad Amiga, evitando che chi ha scelto questo computer possa sentirsi isolato e senza nessun tipo di assistenza.

Per informazioni contattare:

Francesco Capaccioni
Viale J. F. Kennedy, 395
80125 NAPOLI

BBS di supporto:
Double Impact BBS 081/5881319
BBS e FAX 081/5888458
Fidonet 2:335/202
Sysop Paolo Carotenuto

Un'altra versione di Directory Opus

Una nuova versione di ***Directory Opus*** *è stata rilasciata dalla InovaTronics. Si tratta della 5.1 che verrà fornita gratuitamente a tutti gli utenti registrati di Directory Opus. Questa piccola patch risolve alcuni fastidiosi bug che erano sfuggiti ai programmatori e ai betatester.*

30 maggio 1995: una data da ricordare...

Nel cuore finanziario della Germania, a Francoforte, si è svolta la prima conferenza stampa della Escom. I nuovi padroni della ex-Commodore hanno chiarito subito una cosa: se siamo qui, è per qualche cosa di grande...

Back to the future or forward to the past?

di **Michele Iurillo** e **Marco Amato**

Sarà un caso, ma a pochi passi da **Bensheim** c'è il castello di Frankenstein. Ed è proprio vicino a **Nieder-Beerbach** che verrà aperta la nuova sede della Amiga Technologies. Tra casette regolari e tanto verde è nata questa nuova società, anzi questa creatura mostruosa che si richiama al mito di Frankenstein. Un nuovo mostro sta nascendo e gli utenti PC possono cominciare a "correre".
Noi siamo stati alla conferenza stampa per voi ma anche per noi. Peccato non poter descrivere in modo più consistente l'eccitazione dell'ambiente o i saporiti piatti che la Escom ci ha offerto. Ma andiamo con ordine.
Innanzitutto vediamo chi c'era tra il pubblico presente nella bellissima sala del Park Hotel di Francoforte. Era presente praticamente il gotha mondiale dell'Amiga con nomi eccellenti e anche mimi e ballerine. L'Italia era degnamente rappresentata oltre che da noi (a tavola ci siamo fatti valere...) da Marco Doufur della rivista CG (ex-Commodore Gazzette), per gli Stati Uniti c'era Donald Hicks della rivista Amazing Amiga, ultimo baluardo per gli utenti d'Oltreoceano dopo la scomparsa di Amiga World datata aprile '95. Per gli amici d'Oltralpe significativa la presenza di Marty Geoffroy di Amiga Dream, la rivista Amiga più venduta in Francia, Bruce Lepper di Amiga News, Franck Lafage di Amiga Revue, Antal Imré di Amiga Concept. Gli inglesi erano rappresentati da Antony Jacobsen di Amiga User International (da cui abbiamo rubato il titolo dell'articolo ispirato a una sua ironica domanda), Steve Jarrett di Amiga Format. Da citare tra gli inglesi, ma anche tra gli italiani, Tony Ianiri della Power Computing festeggiatissimo per la sua scalata alla GVP di cui è diventato propietario. Ovviamente la presenza maggiore era dei locali: Stephan Quinkertz di Amiga Magazin, la più venduta rivista Amiga nelle lande teutoniche, Jens Tillack di Amiga Special, Richard Lowenstein di Amiga Joker, Hans Ippisc di Amiga Games, Nikole e Thomas Raukamp di Amiga Buyer's, Horst Brandl di Amiga Plus.
La sala era piena anche per la presenza di numerosi utenti Amiga venuti da tutta Europa: tedeschi, francesi, olandesi, polacchi, spagnoli per un totale di centocinquanta persone circa.

Parla un russo...

Ha aperto le "danze" il primo intervento di Petro Tyschtschenko general manager della neonata Amiga Technologies Gmbh. Petro era in Commodore dal 1982. La sua ultima funzione è stata quella di responsabile dei materiali e della logistica. Si dichiara innamorato del Garda e della nostra cucina che ritiene la migliore del mondo.
"Signore e signori,
Come manager della neonata Amiga Technologies Gmbh ho il piacere di darvi il benvenuto a questa prima conferenza stampa.
Con una spettacolare asta, cinque settimane fa, la ESCOM AG ha acquistato i diritti e la tecnologia Commodore per una cifra vicina ai 10 milioni di dollari. Sin dal giorno dell'acquisizione della tecnologia Amiga, molte persone ci hanno domandato quale sarà il futuro della loro piattaforma. Siamo stati letteralmente invasi da fax con ansiose domande a cui non siamo ancora in grado di rispondere perche è troppo presto per un commento. Proveremo oggi a parlarvi di quest nuova compagnia nata dalla Escom e chiamata appunto Amiga Technologies. Molti sviluppatori hardware e software importanti saranno nostri partner in questa nuova avventura. Sentiremo il loro progetti e le nostre idee.
Una cosa è da chiarire in modo esplicito. Riprenderemo al più presto la produzione della linea Amiga e continueremo a sviluppare nuovo hardware e nuovo software di quella che noi riteniamo una tecnologia superiore. Il nocciolo della questione è il multimedia e per questo l'intervento a seguire del signor Schmitt sarà più esplicito sotto questo punto di vista. Ma concentriamoci su quelli che sono i nostri piani immediati. Come direttore della Amiga Technologies, la prima priorità è riprendere la produzione della Commodore e in particolare della linea Amiga. Questi prodotti torneranno sul mercato a partire da settembre 1995. Per la linea Commodore PC saranno disponibili i primi Pentium marchiati Commodore entro agosto di quest'anno. Saranno P75 e P100 con hardware multimediale aggiuntivo. Noi pensiamo di venderne tra le 50.000 e le 60.000 unità prima della fine di questo anno. Lasciatemi sottolineare che le due linee Amiga e Commodore verranno

separate. L'**Amiga Technologies** si occuperà solo di Amiga mentre alla ESCOM non resterà altro che affidarsi ai PC marchiati Commodore.
Dopo qualche mese saremo in grado di produrre una nuova piattaforma high-end basata su A4000 Tower. Stiamo muovendoci molto in Europa e in Asia per cercare soluzioni per la produzione. Fino alla fine dell'anno pensiamo di produrre abbastanza macchine per coprire la domanda. Moltissime macchine sono già vendute nei preordini. A ottobre la produzione della piattaforma low-end A1200 riprenderà. Noi pensiamo anche di riuscire a coprire l'altissima domanda natalizia di CD32.
L'inventario di tutto il materiale esistente è stato impegnativo vista la presenza in diverse parti del mondo. In Europa e negli Stati Uniti tutto il materiale è stato ritirato. Per le Filippine stiamo trattando con il governo locale.
Signore e signori, la nuova compagnia denominata Amiga Technologies ha iniziato le operazioni presso il suo quartier generale a Bensheim con cinquanta persone con le seguenti mansioni: sviluppo, supporto agli sviluppatori, rivendita, supporto utenti, produzione, marketing, pubbliche relazioni, e amministrazione. Ma non è tutto... Abbiamo riaperto un centro di sviluppo Commodore a Norristown, per la ricerca della nuove tecnologie. Eduard Goff sarà a capo di questo centro. Vi parlerà più tardi. I nostri sviluppatori stanno lavorando ora alla nuova generazione di Amiga basati su piattaforma Risc insieme a Motorola e a SCALA.
Noi alla Amiga Technologies pensiamo di recuperare l'investimento di 10 milioni di dollari entro la primavera del 1996 con le sole vendite della linea Amiga.
Sarò qui per voi per ogni domanda dopo, lasciatemi introdurre il signor Manfred Schmitt, Chairman della ESCOM".

Il menù

**Per i curiosi e per i buongustai ci è parso corretto fornire il menu della cena offerta dalla Escom a tutti i giornalisti e ai semplici amighisti che si sono recati sul posto...
Come già detto il vino era a scelta tra un bianco tedesco (Kronsberg) un Rosé di Provenza (Coq D'Or Rose) e un buonissimo Brunello di Montalcino tutto italiano. Dopo la lattughina, di rito in Germania, c'era un'ottima crema di asparagi, un pollo ripieno di spinaci e dolci a scelta con frutta.
Tutto molto buono!**

L'intervento di Manfred Schmitt

Manfred Schmitt è uno dei fondatori della Escom. Una società giovane ma già affermatissima. Nel 1972 ha fondato una scuola per tastieristi e una catena di musicshop. Nel 1982 il grosso balzo: la fondazione della Schmitt Computersysteme, azienda per la distribuzione di Personal Computer. Nel 1991 fonda la Escom Computer AG di cui detiene il 51% delle azioni.
Sentiamo il suo intervento:
"Signore e signori,
da quando abbiamo vinto la bagarre per l'acquisizione e la proprietà della Commodore e dell'Amiga, siamo stati innondati da messaggi di congratulazione. Utenti Amiga, Club e riviste di tutto il mondo ci hanno chiesto di continuare a sviluppare e di far crescere l'Amiga.
Molti di questi ci hanno suggerito soluzioni hardware per l'architettura oltre ad averci comunicato impressioni e speranze sul futuro di questo computer.
A molti di questi utenti non è ancora chiaro come una azienda manifatturiera di computer con architettura PC possa lavorare con la tecnologia Amiga. Ebbene... Qui c'è la nostra risposta.
Escom, grazie a questa operazione, cambia radicalmente il suo stato di azienda produttrice di PC per divenire una Multimedia Company. Sappiamo che le grandi applicazioni multimediali verranno presto. Applicazioni come: Pay TV, Video on Demand, Homebanking, Homeshopping e altri servizi Online. È un mercato che sta crescendo e noi vogliamo offrire hardware, software e soluzioni. Il nostro obbiettivo è dare all'utente una via d'accesso economica e efficiente a questi nuovi servizi.
Noi vediamo Amiga come la piattaforma del futuro in questo settore per via della sua particolarità. Economica ma potente. Tutti voi conoscete in normali PC, molte persone usano il PC con un modem per accedere ai servizi Internet. Noi alla Escom commercializziamo da tempo una serie di prodotti PC che hanno una fascia compresa tra 2000 e 3000 marchi (2.500.000-3.500.000 di lire).
Ma ora, con l'aquisizione della tecnologia Amiga, ci piace pensare che forniremo tecnologie multimediali senza spendere tutti quei marchi. Per gli utenti Amiga rappresenta una interessante alternativa. Fuori da uno standard che ne penalizzerebbe le prestazioni, ma con un prezzo profondamente abbordabile ed un sistema operativo realmente multitasking. Un sistema che permette di far girare più applicazioni contemporaneamente con un limite che è dato solo dalla memoria. Il sistema operativo Amigados ha bisogno di molto meno memoria di Windows (fino ad otto volte). Con un consumo delle risorse minimo, Amiga diventa così un computer economico.
L'altra forza del computer Amiga è il video. In questo aspetto l'Amiga è superiore del PC. L'output video dell'Amiga è sempre in standard PAL e NTSC permettendo il collegamento diretto ad un normale televisore. Un PC tradizionale dovrebbe utilizzare un convertitore molto costoso per fare questo. Amiga rappresenta la possibilità di dare a tutti l'accesso alla TV interattiva, ai servizi on line con un prezzo che non andrebbe oltre i 400 marchi (500.000 lire). Il mercato c'è! Lo dimostra il fatto che ci sono molti più televisori che computer nelle case.
Il mercato americano è molto più avanzato, per queste applicazioni, se confrontato a quello europeo. Ed è proprio per il mercato americano che abbiamo licenziato alla **Viscorp** la tecnologia Amiga. Visicorp realizzerà applicazioni in questa direzione ed è per questo che questa azienda è nostro partner. Il nostro obiettivo è proporre la tecnologia Amiga in modo aperto. L'esempio della Visicorp lo dimostra: licenziare la tecnologia Amiga a tutti coloro che vogliono integrarla nei loro prodotti. Un altro esempio è quello della nostra collaborazione con la Tianjin per la fornitura di piattaforme basate sul leggendario C-64 per il mercato cinese.
Signore e signori, noi abbiamo parlato di Amiga. È giusto ricordare il

In Vino Veritas

di ***Michele Iurillo***

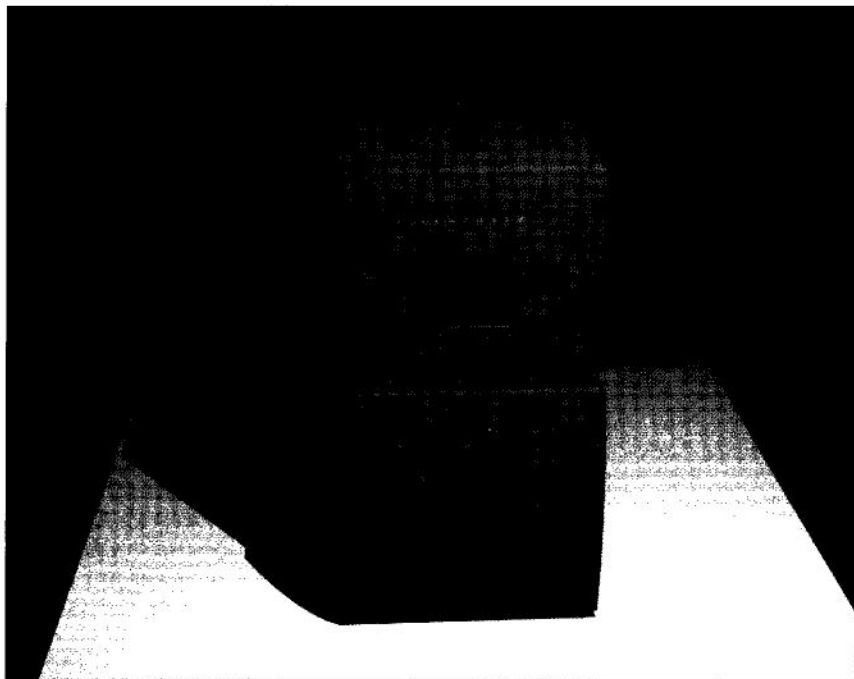
È un trucco del mestiere usato dalle grandi firme del giornalismo, quello vero. Sedersi a tavola con i dirigenti, o con coloro ai quali "estorcere" informazioni e mescere del buon vino. La "fortuna" ha voluto che ci sedessimo proprio al tavolo di Bernard Van Tienen, Petro Tyshetschenko, Jeff Frank (un vero mito!), Ed Gof e Thomas Gwynne. Sempre la "fortuna" ha voluto che il vino servito fosse un ottimo Brunello di Montalcino (il Lambrusco dell'Esselunga che ci veniva offerto dalla Commodore Italiana, alle sue conferenze è oramai un ricordo). Brunello più astuzia più fame di informazioni uguale indiscrezioni.
La domanda più comune rivolta a turno da tutti i personaggi è stata? "Che fine ha fatto Werther Mambelli?". Effettivamente non so che fine abbia fatto il capoccia della Commodore Italiana, ma so che molti ragazzi che lavoravano alla Commodore sono stati riciclati dalla Giunti. Verrà il giorno della rivincita!
Per Jeff Frank, vero avvinazzato del gruppo, la risposta alla domanda è stata una sola: "Missing in action" non so cosa volesse dire, ma di certo se c'era tutta questa curiosità intorno al buon Werther ci deve essere un perché.
Le risate sono arrivate quando abbiamo tirato fuori un numero di Enigma con la faccia di Pleseance in copertina. Le risate sono diventate grasse. Si sono passati quel numero della rivista di mano in mano (dicembre 1994) con commenti che preferisco non riportare. (Non dovuti alla rivista, ovviamente)
Le indiscrezioni importanti: la prima. Questi hanno voglia di fare le macchine, ma stanno cercando ancora i componenti. Ed Goff e Petro Tyschtschenko hanno parlato tutta la sera di un viaggio da fare in Corea per incontrare i vertici di quella ditta... (Non l'hanno nominata, ma deve essere la Samsung). Questa "mission" dicevano è fondamentale per la riuscita del progetto. Jeff Frank poi si è lasciato andare qualche commento sulla Commodore UK. "Sono finiti" ha detto, non gli resta che trattare. È stato un piacere notare che Jeff conosceva Enigma sin dai tempi d'oro della Commodore. È stato lui a spiegare a Van Tienen che per anni è stata impaginata con Amiga. Jeff è in realtà stato vittima delle nostre colossali mailing che hanno segnato il bilancio della rivista sin dalla nascita. Sembrava la torre di Babele quando abbiamo spazzolato l'ennesima bottiglia. Gli olandesi parlavano olandese, Jeff l'inglese, gli altri manager il tedesco, il sottoscritto lo spagnolo e il mio compagno di sventure Marco Amato il partenopeo. Bella serata... Davvero!

grande successo del vecchio C-64 nei primi anni '80. Un episodio famoso nella storia dell'home computer che può essere comparato al successo del Maggiolino della Volkswagen."

Il punto cruciale

Nel discorso di Schmitt arriva finalmente il punto cruciale, il passaggio che rappresenta da solo la garanzia di un successo almeno tra il popolo amighista, sentiamo:
"Noi separeremo Commodore e Amiga. Amiga sarà una piattaforma basata su tecnologia Motorola, e Commodore rappresenterà il mondo Intel e computer basati su questa tecnologia. Utilizzeremo tutte le nostre risorse per la distribuzione di entrambe le linee di prodotti. Negozi specializzati, grande distribuzione e mail order. Tutte le sussidiarie ESCOM sono solo una della possibilità.
Signore e signori, noi siamo convinti che ESCOM, Commodore e Amiga saranno un successo.
Al mercato piace il concetto e l'eleganza di un computer come l'Amiga. Ed è proprio l'Amiga la piattaforma che abbiamo scelto, è proprio Amiga il nostro nuovo business.
Oggi una nuova compagnia ha visto la luce. È una società Amiga fatta da persone che hanno passione per questo sistema e hanno le conoscenze per poter migliorare un prodotto che è di per sé già valido. Non saranno ripetuti gli errori del passato.
Dopo la liquidazione della Commodore International questa è la prima conferenza stampa ufficiale per una collaborazione più diretta con le riviste e gli operatori Amiga: abbiamo istituito una apposita sezione di pubbliche relazioni. Sarà Gilles Bourdin il vostro riferimento.
Infine voglio ringraziarvi per l'interesse dimostrato. Tutti noi siamo a disposizione per qualsiasi richiesta. Grazie."

Peter Kittel

Dopo gli applausi di rito ha preso la parola, per l'intervento più atteso, il Dottor Peter Kittel. Un "grosso" personaggio sotto ogni punto di vista. Direttore dello sviluppo della nuova società Amiga Technologies. Kittel era in Commodore dal 1984 come responsabile della documentazione e del supporto vendite (in Germania).
Il dott. Kittel è entrato a far parte della Commodore Bromaschinen GmbH nel 1984, dove è stato responsabile del supporto e della documentazione fino alla liquidazione della società. Seguiamo il suo intervento:
"Signore e signori,
come direttore del Gruppo Programmazione di Produzione della Amiga Technologies GmbH vorrei darvi una panoramica sulle attività passate e sulle innovazioni che ci aspettano a breve.
La Commodore nasce nel 1958 come azienda riparatrice di macchine per scrivere passando più avanti alla produzione di macchine per scrivere elettroniche, orologi digitali, calcolatrici e video game. Nel 1977 viene lanciato sul mercato uno dei primi veri desktop computer, il leggendario PET 2001. Lo segue la serie CBM, con il CBM 8032 a farla da padrone sul mercato tedesco delle macchine per ufficio nei primi anni '80, appena prima dell'esplosiva diffusione dei PC IBM e compatibili. La serie 8000 si distingue subito per la facilità di utilizzo e di programmazione nonché per l'estrema robustezza.
In quello stesso periodo la Commodore fa il suo debutto sul mercato dell'home computing con il famoso VIC 20, presto seguito dal leggendario C 64. Il C 64 diventerà in assoluto il computer più venduto del mondo, con un successo e un numero di esemplari venduti paragonabili solo a quelli del glorioso Maggiolino Volkswagen. La Commodore si presenta così su due mercati distinti ma complementari.
Il 1985 porta grosse novità in casa Commodore. Nella primavera viene presentato il PC 10, primo compatibile IBM della casa di Philadelfia (la città, non il formaggio di Kaori -

Ecco una delle immagini regalate dalla Scala e dalla Escom per la comunità Amiga.

NdR) e a luglio, durante una serata di gala, fa il suo esordio Amiga.
- Il PC 10 assurge a successore della serie 8000 e, almeno in Europa, continua e accresce il prestigio professionale della Commodore.
- L'Amiga è avanti anni luce rispetto il suo tempo, con le sue capacità grafiche e audio e viene accolto con euforia dalla stampa del settore. Fin dall'inizio i rivenditori hardware e software sfruttano le caratteristiche di Amiga per esporre nelle vetrine animazioni grafiche accompagnate da suono sincronizzato. Il termine "Multimedia" nascerà molto più tardi, ma l'Amiga è multimediale fin dall'inizio.

Le fantastiche possibilità di Amiga sono dovute a due fattori: il suo hardware particolare con i Chip Custom dai nomi familiari (Paula, Agnus e Denise) e il suo sistema operativo. Guardando indietro a quegli anni oggi, si può solo restare affascinati di come quel sistema operativo dei primi anni '80 sarebbe poi stato ideale per le applicazioni del futuro. Ancora oggi le sue caratteristiche di multitasking restano ineguagliate. L'Amiga reagisce immediatamente a ogni input dell'utente e non spreca tempo in task amministrativi. è possibile far girare più applicazioni contemporaneamente senza che la velocità di nessuna di essa ne risenta e tutto questo con un utilizzo ottimale da parte di Amiga delle risorse (RAM e hard disk) a sua disposizione. Un'ulteriore caratteristica di Amiga è la sua compatibilità con gli standard televisivi, grazie fra l'altro alla frequenza di scansione video pari a quella dei comuni televisori. Questa caratteristica è posseduta da ogni Amiga; moltissime stazioni televisive e produttori di video utilizzano la tecnologia Amiga come parte integrante del loro equipaggiamento.

Per mostrare più efficacemente da dove viene Amiga, ecco una foto del genio che ha inventato i chip custom di Amiga, Jay Miner, deceduto l'anno scorso.

La definitiva consacrazione di Amiga sul mercato avviene nel 1987, quando al primo Amiga 1000 succedono l'Amiga 500 come home computer e l'Amiga 2000 come computer professionale.

L'A500 diventa immediatamente la star dell'universo Home Computing, dominandolo al punto da conferire alla Commodore il monopolio di fatto di questa fetta di mercato. Sull'altro fronte, caratteristica dell'A2000 è la Open System Architecture che consente a vendor esterni di fornire tutti gli add-on, dal digitizer esterno alla scheda acceleratrice, grazie anche ad una caratteristica esclusiva di Amiga, l'Autoconfig. Con questa è possibile installare schede senza doversi preoccupare di nessun'altra impostazione (DIP-switch, jumper e via dicendo), possibilità solo da poco disponibile con il nome di "Plug&Play" nel mondo dei Pcs.

Il 1994 segna il tramonto della Commodore, dopo il fallimento di alcuni investimenti rivelatisi fatali per le riserve finanziarie dell'azienda. I

Ecco il case "aperto". Due drive, un CD-ROM e hard disk.

Maurizio Bonomi

liquidatori della società cercano di venderla subito ma solo nella primavera del 1995, all'asta del 20 e 21 aprile tenuta a New York la tedesca Escom rileva completamente il capitale azionario della Commodore.
Amiga Technologies, sotto l'ala protettrice della Escom AG, si occuperà esclusivamente di Amiga, dalla produzione agli sviluppi futuri.
L'attuale generazione di Amiga offre una gamma di modelli completa: dal low-end rappresentato dalla console multimediale CD32 all'home computer completo di tutto, l'A1200, fino all'High-end
A4000 Tower. Le piattaforme di aziende concorrenti vorrebbero far credere che esiste un'inversa proporzionalità fra caratteristiche avanzate e velocità. Ma Amiga ha dimostrato che ciò non è il caso con un sistema operativo veramente moderno, come dimostra il fatto che a tutt'oggi numerosi network televisivi americani utilizzano la tecnologia Amiga per gli effetti speciali all'interno delle loro serie. Due esempi per tutti: SeaQuest DSV e Babylon V.
Ovviamente la tecnologia Amiga va ora ulteriormente sviluppata, la concorrenza non è infatti stata a guardare nel frattempo. La Amiga Technologies a tale scopo ha previsto una divisione ingegneristica che realizzerà il salto di generazione. Già a medio termine questa strategia porterà a processori più potenti e ad altre migliorie dei modelli attuali. L'obiettivo principale resta però la migrazione dall'attuale architettura a quella RISC, perché anche nel futuro Amiga continui ad essere all'avanguardia. Il compito più importante della nuova sezione aziendale sarà quello di preparare questa decisione. Quale delle piattaforme RISC concorrenti rappresenti l'ottimo per Amiga solleverà questioni amletiche. Da una parte si vuole avvicinare Amiga il più possibile al "Mainstream", di modo che la migrazione dei programmi e delle applicazioni esistenti risulti il meno dolorosa possibile. Dall'altra si intende preservare l'identità di Amiga che, in nessun modo, dovrà confondersi con la massa amorfa delle altre piattaforme. Amiga è nata con capacità grafiche e audio superiori e deve ad ogni costo riguadagnare questa posizione di privilegio.
Per soddisfare entrambe le condizioni ci sono attualmente due alternative, il RISC PowerPC e quello HP PA. Entrambi presentano vantaggi e svantaggi e saranno attentamente valutati. Contemporaneamente, il sistema operativo dovrà essere adattato alla nuova piattaforma hardware nonché a nuovi requisiti quali le applicazioni grafiche 3D, il texture mapping e l'object oriented design. Tutto ciò è meno complesso di quanto possa sembrare, poiché lavoreremo su una base in cui il progresso era implicito. L'architettura di Amiga ci riserva un grande futuro!"

Un' altra prospettiva del nuovo progetto.

Scala, Jon Bøhmer

Da Lillehammer in Norvegia alla fondazione di una delle più conosciute software house per Amiga. Jon è il fondatore di Scala.
"Salve, sono qui per parlarvi di Scala e di quello che ci apprestiamo a fare con la neonata Amiga Technologies.

(Continua a pagina 20)

AmigOS Project

*di **Luigi Callegari***

Gli utenti Amiga di non nuovissima generazione ricorderanno l'ARP, o Amiga DOS Replacement Project, un progetto software nato ai tempi del Kickstart 1.2. Consisteva in una nuova serie di routine, librerie e programmi alternativi a quelli del sistema operativo fornito da Commodore: era gratuito e più potente di quelli forniti nelle versioni precedenti la 2.0. Morì infatti subito dopo l'avvento della nuova versione del Kickstart.

Il nuovo AmigaOS Project è qualcosa di analogo, ma più rivoluzionario e completo. Il progetto, portato avanti da un gruppo di sviluppatori indipendenti e molto ambiziosi, si prefigge di scrivere un clone del sistema operativo di Amiga, completo però.

Ciò significa la scrittura "ex novo" di tutto: Exec, Dos, Intuition, GadTools e tutto quanto compone attualmente AmigaDOS. Inoltre, il team si è prefisso di sviluppare questo sistema operativo in modo svincolato dall'hardware e con un linguaggio indipendente dall'hardware, principalmente il GNU C++. Questo significa che, teoricamente, il nuovo sistema operativo è trasportabile più velocemente su piattaforme hardware diverse da Amiga. Tale sistema operativo, inoltre, sarà di pubblico dominio e non commerciale.

Dato che ESCOM ha formalmente dichiarato di essere molto interessata a questo sistema operativo, anche in prospettiva, per le nuove macchine Amiga con processori diversi dai Motorola che hanno già promesso, noi di EAR abbiamo pensato di offrire ai nostri lettori i documenti ufficiali del progetto.

Il testo che segue è dunque quanto affermano direttamente gli autori del progetto, nei file di pubblico dominio fatti circolare per fare conoscere i loro progetti, da noi tradotto in italiano il più fedelmente possibile. Il testo è aggiornato all'aprile 1995, dunque prima dell'effettiva entrata in scena della Escom.

Perché lo facciamo?

Il sistema operativo di Amiga è la sua caratteristica più importante attualmente. Mentre il suo hardware sta mostrando chiaramente i segni dell'età, a causa degli scarsi perfezionamenti apportati sin dal 1985, pare anche che ci vorrà comunque ancora del tempo prima che appaiano dei nuovi Amiga, se mai vi saranno. Il fiasco della Commodore non ha certamente giovato all'immagine di Amiga nel settore professionale: basti pensare che certamente pochi professionisti compreranno un computer non più prodotto, ammesso che riescano a trovarlo nei negozi. Inoltre, ancora più importante, va rilevato che sempre più sviluppatori commerciali si sono allontanati dal mercato Amiga.

Ma il sistema operativo di Amiga è software.

A differenza dell'hardware, può essere riprodotto senza il bisogno di pezzi di silicio aggiornatissimi che costano denaro, catene di montaggio ancora più costose e industrie dal prezzo pari all'estensione del Nord America.

Questo è quanto ci siamo proposti di fare. Se avessimo potuto ottenere che un altro computer che sia ancora supportato dal punto di vista dell'hardware, come ad esempio un Macintosh, potesse fare funzionare AmigaDOS, allora quel computer sarebbe stato un Amiga. Avremmo potuto usare applicativi Amiga su di esso ricompilando le sue risorse sul nuovo hardware (tutte le chiamate di sistema sarebbero ancora nello stesso posto e risponderebbero allo stesso modo), usandolo davvero come un Amiga. Non importerebbe che cosa dice il pannello frontale del computer.

Come possiamo farlo?

Scrivere un sistema operativo non è un compito banale. Il lavoro consiste in progettazione teorica, programmazione, verifica, correzione dei bug, stesura ed aggiornamento della documentazione ed un mucchio di altre componenti.

Per garantire che questo lavoro sia regolamentato, pianificato e non dispersivo, abbiamo istituito un comitato di coordinamento con l'incarico di premeditare tutto quanto deve essere fatto. La cosa peggiore che possa capitare in un progetto di questo tipo è che i vari progettisti e/o programmatori creino parti di codice incompatibili, inconsapevoli dei rispettivi sforzi. I progettisti devono allora lavorare con una descrizione dettagliata di quello che il sistema operativo deve fare e, all'incirca, come implementare i differenti aspetti. Questo progetto deve essere un miscuglio ben congegnato delle idee, dei desideri e dei suggerimenti della comunità Amiga, soprattutto da quelli coinvolti nel progetto ovviamente.

Poi il gioco passa nelle mani dei programmatori. Questi lavoreranno sui diversi aspetti del sistema operativo. Esisterà un gruppo GUI che si occupa di cose come Intuition, GadTools, ASL eccetera in modo uniforme e completo; poi vi sarà un gruppo Dos per la preparazione del sistema operativo su disco ed il file system; un altro gruppo Exec si occuperà di riprodurre il microkernel esecutivo eccetera eccetera.

I beta tester saranno invece il nostro servizio di controllo qualitativo, incaricati di provare quotidianamente le nuove funzionalità programmate. La flessibilità dell'attuale Amiga OS consente di sostituire delle proprie funzioni per le chiamate di libreria esistenti: la funzione magica SetFunction() significa moltissimo per i programmatori. Quando i beta tester trovano un bug, lo riporteranno ai programmatori che tenteranno di aggiustarlo.

Come prevedibile, questo richiede moltissima posta e file che girano per il mondo. Fortunatamente, Internet è fatto proprio per questo tipo di traffico e così sarà il primo punto di distribuzione, appena inizierà. Abbiamo già parecchie mailinglist, un sito FTP per scambiare file sorgente e programmi e un sito WWW per informazioni generali. Inoltre, stiamo cercando continuamente sistemi BBs per fornire il supporto e trasportare i nostri file e documenti.

E questo non comprende solo i nostri estesi contatti di email/netmail, ma anche la necessità di mantenere il resto del mondo informato sui nostri annunci nei newsgroup (come comp.sys.amiga.announce, ad esempio), costantemente.

Chi siamo noi coordinatori?

Tutti i partecipanti a questo progetto sono volontari, il che significa non solo che non sono presenti interessi economici, ma anche che i coordinatori non hanno una vera autorità sul resto del gruppo, come tra datore di lavoro e dipendente. In ogni caso, l'esperienza ci ha insegnato che occorre una qualche forma di autorità, altrimenti l'intiero progetto diventerebbe inutile e sarebbe solo una grande perdita di tempo. Se non possiamo far fare qualcosa alla gente, non verrà mai fatto. Non possia-

mo forzare nessuno a fare qualcosa, ma possiamo solo chiedere alla gente, in un modo molto cortese, di fare qualcosa per il progetto. Perciò siamo in una posizione difficile.
Perciò quello che noi possiamo e vogliamo fare è essere certi che tutto venga fatto come si deve. Abbiamo fissato le regole necessarie al progetto e facciamo del nostro meglio per partecipare al progetto. Cerchiamo di rendere interessante per tutti partecipare al progetto, ma qui arriva una delle parti più importanti: dobbiamo sentire l'opinione di tutti su certi punti ed applicare le leggi generali della democrazia per decidere in quale modo procedere. Questo implica che certe persone "perdono", ma non possiamo farci nulla.

Altri compiti dei coordinatori sono: registrare i progressi, mantenere in contatto programmatori, beta tester e pubblico, accertare che lo sviluppo proceda seguendo il disegno sul quale tutti sono d'accordo, mettere insieme le release beta, contattare i media, perdere molto sonno per questo...

Su che cosa stiamo lavorando?

Stiamo alacremente lavorando sul team di approntamento del cuore del sistema. Non è necessaria quasi nessuna progettazione per questo, dato che basilarmente consiste nel copiare la API e scrivere le routine sottostanti. L'unica vera progettazione necessaria, come per ogni sistema operativo, è l'aggiunta di nuove funzionalità. Naturalmente, qualunque progetto è bene accetto, ma deve comunque risiedere nelle direttive di questo testo.

Il cuore ("core") del sistema operativo è la base del sistema, basta pensare a qualcosa come il bootstrap, la expansion.library, la exec.library, la dos.-library e le altre cose necessarie. Il suo scopo è consentirci di sviluppare ulteriormente il cuore del sistema.
Il core del sistema deve: (1) installare del codice resistente al reset, se possibile, (2) riconoscere l'hardware del sistema sul quale sta girando, (3) montare tutti i sistemi di filing disponibili, (4) accedere al sistema di filing del boot per accedere ai file necessari, (5) portare il sistema a un certo tipo di stato di default dell'hardware supportato da tutte le piattaforme normalmente usate, (6) avviare la vera partenza del sistema (eseguire la s:startup-sequence).

Note di implementazione

Il linguaggio usato per il nostro progetto è l'ANSI C. Soltanto il codice che non può essere assolutamente scritto in ANSI C deve essere scritto in assembly. Le ottimizzazioni possono essere sempre fatte successivamente, ma è più importante all'inizio ottenere qualcosa di funzionante e rendere il codice il più trasportabile possibile.
Tutto il parlare circa la programmazione orientata agli oggetti è molto bello, ma è possibile aggiungere soltanto uno strato Object Oriented (OO) successivamente, altrimenti la programmazione del sistema operativo potrebbe essere fatta soltanto con alcuni linguaggi come il C++.
Noi stiamo cercando di creare un clone del sistema operativo di Amiga compatibile a livello binario, ovvero in grado di fare funzionare tutti i programmi scritti correttamente sull'hardware Amiga.
Abbiamo intenzione di aggiungere, ovunque possibile, la protezione della memoria. Non sarà richiesta necessariamente e potrà essere disattivata, comunque. Sotto la versione attuale di AmigaDOS è impossibile disporre di protezione della memoria completa e soltanto i nuovi programmi scritti specificatamente potranno beneficiare di questa estensione.
La memoria virtuale deve essere supportata dal nostro sistema operativo: i vecchi programmi non beneficeranno di ciò (un programma esterno, come una nuova versione di VMM, dovrà garantire questa funzionalità), mentre i nuovi programmi che la richiederanno, la otterranno tutte le volte che sarà possibile.
Per quanto riguarda il "resource tracking", va detto che sarà disponibile solo per i nuovi programmi. Disporre di questo nei vecchi programmi significa molto probabilmente distruggerne il funzionamento.
Potrebbe comunque essere possibile "promuovere" alcuni dei programmi, ma vedremo più avanti.
Verrà aggiunto il supporto multiutente, in modo simile a muFS, ma con più sicurezza. Disporre di utenti multipli concorrenti sullo stesso sistema non potrà mai essere sicuro, a parte i file che possono essere protetti in questo modo, anche una buona caratteristica per il networking e configurazioni multiple di programmi. Inoltre è possibile disabilitare il supporto multiutente.
Il nostro sistema operativo sarà in grado di fare funzionare correttamente soltanto i programmi scritti per hardware Amiga. Altri sistemi non potranno mai fare funzionare questi programmi, a meno che vengano modificati e ricompilati. Le modifiche necessarie devono essere comunque piccole, dato che, ad esempio, l'offset di Execbase non può essere sempre all'indirizzo 4 negli altri sistemi. Abbiamo anche previsto regole di programmazione molto strette per garantire la compatibilità tra i differenti sistemi. Viene considerato illegale l'hacking dell'hardware.
La corrente API sarà conservata e le migliorie saranno disponibili attraverso le nuove interfacce nell'API. Le nuove funzionalità non dovranno disturbare l'esecuzione dei vecchi programmi, scritti correttamente.
I programmatori che usano le vecchie chiamate API considerate obsolete saranno spinti con molta decisione a rimuovere queste chiamate dai loro programmi.

Considerazioni

Termina qui la traduzione dei documenti ufficiali derivati dalla "AmigaOS Project Information Charter". Come avranno intuito i nostri lettori, si tratta di un progetto molto ambizioso e promettente. Vi sono certamente grosse difficoltà nel portare a termine un progetto del genere, oltretutto con una struttura composta di programmatori "a tempo perso", non retribuiti e distanti tra loro, collegati solo per mezzo di modem e reti telematiche.
Tuttavia la buona volontà di queste persone è encomiabile e siamo certi che qualcosa di funzionante vedrà la luce molto presto.
Speriamo che la Escom, come ha promesso nella recente conferenza stampa, dia supporto a questo progetto che potrebbe essere particolarmente vantaggioso anche per loro, data l'intenzione di sviluppare macchine Amiga senza processore Motorola ma con un Risc.
Gli utenti non potranno che trarre giovamento dallo sforzo di questi programmatori e dalla presenza di un sistema operativo alternativo, più potente e compatibile verso il basso con Amiga, trasportabile anche su altri sistemi (una parte del team lavora alla versione per i PC basati su CPU Intel). Potrebbe significare, finalmente, una fusione vantaggiosa per tutti gli utenti di computer, indipendentemente dalla piattaforma hardware usata.
Per chi volesse partecipare al progetto abbiamo inserito su dischetto tutti gli indirizzi telematici dei vari coordinatori.

(segue da pagina 17)

La nostra compagnia è una delle più affermate a livello mondiale per quanto riguarda il mondo del software per la televisione. Non solo. Ci possiamo considerare l'azienda leader per il software multimediale per la piattaforma Amiga visto che siamo presenti in quaranta paesi. I nostri prodotti sono proposti in ben undici lingue differenti. Scala è una società fondata in Norvegia nel 1987. Oggi abbiamo il nostro quartier generale dalle parti di Washington oltre che a Oslo. Abbiamo uffici di rappresentanza anche in Inghilterra, Olanda, Danimarca e Svezia. Il pool ingegneri software di Scala può vantare il meglio degli sviluppatori che originariamente hanno creato il sistema operativo per l'Amiga. I nostri principali prodotti sono Scala Multimedia, un software per la produzione di presentazioni multimediali, titolazioni broadcast e training interattivo. Infochannel per la informazione in networking e per la distribuzione di informazioni. Scala Interactive Television per lavorare nel mondo della televisione interattiva è la nostra ultima creazione.

Tutti i prodotti utilizzano quella che noi chiamiamo Scala Backbone Technology. Questo rende possibile svincolare il software dall'hardware e permetterà di portare Scala in altri ambienti operativi. Il Backbone include l'MMOS che è un vero e proprio sistema operativo object-oriented realizzato per le applicazioni multimediali. Altro nostro fiore all'occhiello è Scala Script che vogliamo imporre come linguaggio per applicazioni multimediali standard nel futuro.

Sin dal momento della cessata produzione di Amiga di circa un anno fa, Scala ha continuato da sola a cercare macchine per fornire i nostri clienti. Ora siamo davvero felici di veder riprendere la produzione. La tecnologia software di Scala e quella hardware della neonata Amiga Technologies rappresentano di per sé una soluzione potente ed economica per chiunque necessiti di un package multimediale a casa o in ufficio. Nessuna altra soluzione può competere con il livello tecnologico di Amiga e Scala.

In futuro lavoreremo strettamente con la Amiga Technologies per fornirle soluzioni per ogni macchina che vorranno immettere sul mercato.

Non è un caso che la Escom ci abbia incaricato di realizzare il nuovo design dei futuri Amiga."

Abbiamo voluto scherzare. Ecco i tre modelli di Amiga High-End. Attenti... potrebbe non essere un gioco (immagine di A. Tasora).

L'intervento seguente è stato proprio quello di Bøjrn Rybakken il designer dei nuovi Amiga e del nuovo logo che contraddistinguerà le macchine. Bjørn aiutandosi con una presentazione multimediale realizzata ovviamente con Scala (come del resto tutti gli interventi), ha fatto vedere l'idea per il nuovo logo nata da una "A" stilizzata. Oltre al logo semplice ma a nostro giudizio efficace si è spinto più in là: i nuovi case mini-tower per gli Amiga del futuro. Sono davvero belli a vedersi è verranno realizzati in un colore verdino molto simile a quello di "Indigo2" della Silicon Graphics. Ne abbiamo rappresentati un paio qui in queste stesse pagine grazie al prezioso aiuto di Alessandro Tasora che ha modellato, oltre alla nostra proposta presentata in copertina di un nuovo case, anche il modello norvegese basandosi sulle foto consegnate ai giornalisti a fine conferenza. Abbiamo provato a scherzare un po' su quello che potrebbe essere l'aspetto dei nostri nuovi gioielli nelle varie configurazioni. La sfida è aperta. Se qualche lettore vuole proporre dei modelli perché non farlo attraverso le pagine di Enigma Amiga Run?.

Intanto il professore venuto dal freddo di Lillehammer ha le idee chiare: "Quando ho pensato di disegnare i nuovi Amiga ho voluto spendere maggiore attenzione al riflesso che il corpo della meccanica potesse dare per far capire che non si tratta della solita macchina, della solita piattaforma".

Dopo questo intervento, sicuramente il più atteso ed importante ha preso la parola **Wolf Dietrich**, direttore della Phase 5 Digital Products. Nato nel 1965, inizia a lavorare con Amiga nel 1987. A quell'epoca programma un A1000 e collabora con il primo magazine dedicato ad Amiga in Germania, Kickstart, il tutto mentre studia Informatica all'università di Francoforte. Nel 1988 comincia la sua attività con Intelligent Memory, un concessionario dei prodotti Amiga con sede a Francoforte. Qui fornisce supporto per le promozioni e le attività di marketing dell'azienda; risalgono a questo periodo anche i primi contatti con la Commodore. Nel 1989 sale al timone della Intelligent Memory e, con successo, ha inizio la produzione in proprio di hardware. Nel 1990 lascia la Intelligent Memory per passare alla Maxon GmbH (al tempo softwarehouse e oggi anche casa editrice di magazine) in qualità di responsabile del marketing. Nel 1991, insieme al socio Gerald Carda, fonda la Advanced Systems&Software, un distributore di prodotti Amiga importati dagli USA con sede a Francoforte. Contemporaneamente i due cominciano a dar vita ai loro progetti di periferiche di alta qualità per Amiga, che sfoceranno nella fondazione della Phase 5 Digital Products.

Chi sono i nuovi quadri del marchio AMIGA

Jeff Frank a tavola come nella vita: un supereroe. Responsabile dello sviluppo.

Petro Tyschtschenko General Manager della Amiga Technologies grande fan della gastronomia italiana (sono parole sue).

Manfred Schmitt padre e padrone della Escom AG. Ha cominciato vendendo PC. Nessuno è perfetto.

Ed Goff è il responsabile legale della Amiga Technologies.

Dal lancio del loro primo prodotto nel 1992, Phase 5 Digital Products si è affermata come una delle prime e più avanzate aziende produttrici add-on per Amiga. Ascoltiamo il suo intervento:

"Gentili signore e signori,

Il mio nome è Wolf Dietrich della Phase 5 Digital Products, un'azienda produttrice di periferiche per Amiga con sede a Francoforte. Sono lieto di presentarvi, in questa re-introduzione della serie Amiga, l'ultima generazione di processori della famiglia 68000, la CPU superscalare 68060. Phase 5 Digital Products ha sviluppato la prima implementazione operativa di questo processore per Amiga, commercializzata con il nome di Cyberstorm 060 (una scheda acceleratrice), disponibile da subito.

Con questa implementazione del potente 68060, i nuovi Amiga compiono un passo avanti nel gruppo dei microcomputer che oggi dominano il mercato. Il 68060 combina la potenza e il set di istruzioni dei modelli precedenti con una nuova architettura superscalare, aumentando le performance grazie a due unità parallele di

Nuovo logo, nuova vita?

La sede della **Amiga Technologies** è in un palazzo bianco nella zona industriale di Bensheim, una tranquilla cittadina a sud di Francoforte. Vicino alla sede c'è un ristorante greco e un ipermercato. Un lungo viale alberato con pista ciclabile d'obbligo da un lato. È Berliner Ring. L'indirizzo della nuova società è:

Amiga Technologies Gmbh
Berliner Ring, 89
D-64625 Bensheim
Germany
Tel. (0049)62.511.309.239
Fax. (0049)62.511.309.240

Il contatto per la stampa è affidato ad un francese: **Gilles Bourdin** a cui è possibile far riferimento per ogni informazione sulle attività della nuova società. Per la parte tecnica è sempre presente in Internet (e ci ha confidato preferire questo mezzo alla normale posta) Peter Kittel.

ESCOM AG
Tiergarten, 9
D-64646 Heppenheim
Germania
Tel. 0049-6252.709.193
Fax. 0049-6252.709.517
Bbs. 0049-6252.730.27
Bbs. 0049-6252.730.28
Bbs. 0049-6252.730.29

processo delle istruzioni, cache più grandi per dati e istruzioni (8k) e accessi in scrittura controllati. In poche parole abbiamo condensato in un unico processore tutti gli ultimi ritrovati tecnologici delle industrie del settore.
Siamo riusciti a mantenere la compatibilità con le applicazioni esistenti pur aumentando la potenza del processore di 80 Mips, il che porta Amiga a competere direttamente con altri sistemi high-end basati su Pentium o PowerPC. Il tutto, in combinazione con gli altri vantaggi architetturali di Amiga, rende il sistema adatto a qualsiasi applicazione semiprofessionale e professionale con un particolare riguardo al settore multimediale.
Il 68060 porterà a un aumento delle prestazioni rispetto al predecessore 68040 di quattro-cinque volte superiore; e si consideri che gli attuali benchmark sono stati ottenuti con codice scritto per processore 68040. Ottimizzandolo all'architettura del 68060 otterremo un ulteriore incremento di 1.5.
L'architettura superscalare apre inoltre un futuro di vaste possibilità di opzione, come sistemi multiprocessore che combinano più MC68060 o addirittura altre CPU per costituire sistemi flessibilissimi adatti a numerosi e svariati task.
In conclusione possiamo affermare che il 68060, integrato nella struttura di Amiga rappresenta oggi come oggi la situazione ottimale per questo sistema, che può così continuare ad essere la macchina multimediale per eccellenza."
Jeffrey M. Frank è sicuramente un personaggio, estroverso e molto simpatico, ha in realtà alle spalle una carriera invidiabile. Da giugno 1994 ad oggi (30/5/95) è stato direttore del Settore Tecnologico
Riferisce ai liquidatori di CEL (Commodore Electronics Ltd.) e CIL (Commodore International); fornisce il supporto per la vendita della Proprietà Intellettuale; assiste gli offerenti e i potenziali acquirenti nelle ultime fasi della trattativa per il "trapasso".
Riferisce al vicepresidente del Settore Tecnologico e al Presidente. Responsabile di tutte le fasi di sviluppo dei nuovi prodotti e della produzione di serie, con un occhio al mantenimento/riduzione dei costi per tutta la vita commerciale dei prodotti stessi. Questi si dividono in prodotti di consumo di massa (1 milione di pezzi/anno per tipologia) e personal workstation proprietarie e compatibili. Responsabile altresì dei prodotti OEM, fra i quali si annoverano monitor, stampanti e Personal Computer.
Ulteriori responsabilità vedono il nostro Jeff impegnato in strategie di mercato sul fronte europeo e nell'avviamento della produzione interna di semiconduttori. In questo periodo, inoltre, Jeff è assorbito dallo studio di strategie per minimizzare le tasse di importazione dei prodotti nella CEE.
A causa di sporadici vuoti nella posizione di vicepresidente degli acquisti, Jeff si trova ad occupare occasionalmente anche questa poltrona, assumendo così la responsabilità della negoziazione dei costi, i termini di pagamento e le consegne con venditori strategici. Last but not least, l'amico Jeff è responsabile del coordinamento di un reparto di ingegneria con oltre 150 persone e un budget di

(Continua a pagina 26)

Le evoluzioni di Amiga

La cena è stata allietata da uno spettacolino il cui protagonista (manco a dirlo) era Amiga. Si trattava però di un modello fuori commercio (sic!) in carne e...curve, le cui evoluzioni sul palco hanno contribuito ad alzare il livello di testosterone nei presenti. In sintesi, si voleva rappresentare la rinascita di Amiga (discutibile l'interpretazione del mouse) a danno di sistemi concorrenti, rappresentati da...un negrone cattivo, che in un primo momento sembrava avere il sopravvento. Ma l'arrivo di un teutonico salvatore (la ESCOM appunto, personificata da un biondo barbaro) ha riportato lo splendore su Amiga, se mai ce ne fosse stato bisogno...ed intendiamo in tutti i sensi!

Gli utenti Amiga la pensano così...

La ESCOM ce l'ha fatta e promette ottime cose. Ed ecco cosa ne pensa la comunità Amiga contattata tramite la rete più importante del mondo: Internet.

di ***Maurizio Bonomi***

In questo piccolo articolo vi racconteremo quanto abbiamo raccolto gironzolando negli ambienti "nei pressi" di Internet. Uno di questi è sicuramente l'Università che consideriamo sia il più importante dato che una buona parte (vedi sondaggio tra i lettori) degli utenti di computer (tra cui Amiga) vi passano la maggior parte del loro tempo (volenti o nolenti)! Il Politecnico di Milano possiede una delle comunità Amiga più estese insieme alla vicina facoltà di Scienze dell'Informazione...ed è qui dove siamo andati a caccia di pareri. La notizia dell'acquisizione della "grande C" da parte della ESCOM è stata accolta un po' tiepidamente. Questo sicuramente perché la ESCOM veniva presentata come il più grande produttore di PC della Germania. L'utente Amiga appena sente quelle due lettere insieme, viene colto da tachicardia e perde la ragione; l'odio per le piattaforme INTEL è tutt'altro che sopito... Ma la ESCOM, nei giorni successivi, si è fatta conoscere meglio e si è fatta apprezzare anche dai più scettici. Poche dichiarazioni ufficiose, nessun "sentito dire" o "rumore" di alcun genere (tutte cose che la vecchia Commodore ci propinava ogni anno), solo dichiarazioni chiare e precise. La ESCOM ha dimostrato una grande determinazione e un'ottima politica di marketing improntata su una precisa linea strategica che non lascia spazio a ciance nè a perdite di tempo. La prima cosa che l'utente amiga voleva veder scomparire era la tradizionale "leggerezza" della C=... ed è stato accontentato! Diverse persone con cui abbiamo parlato non hanno potuto fare a meno di notare che la ESCOM è stata e sarà la strada giusta per la rinascita di Amiga. L'unica cosa che creava qualche ragionevole dubbio erano i progetti di sviluppo della linea Amiga che non avevano avuto (fino a quel momento) alcuna dichiarazione ufficiale. Tutto ciò fino allo scorso 30 maggio. Anzi, per dire la verità, noi abbiamo sentito il "profumo" del cambiamento qualche giorno prima...quando ci è giunto in redazione un fax di invito alla conferenza stampa di Francoforte. In quell'occasione ESCOM avrebbe presentato i piani di sviluppo del mercato Amiga e della Commodore. Fino a qui niente di eclatante... Se non fosse che ESCOM non si limitava ad invitare due giornalisti di ENIGMA, ma addirittura offriva un soggiorno completo (albergo e pasti) nei due giorni della conferenza (il 30 e il 31 maggio) ad entrambi. Se ben ricordiamo la vecchia Commodore si "dimenticava" di mandare gli inviti. Un piccolo ma importante segno di cambiamento che ci ha aperto nuove speranze per il futuro. Nei giorni successivi la conferenza molti nostri collaboratori hanno sparso un po' delle novità emerse durante l'importante giornata di Francoforte. I nuovi Amiga 4000 con il 68060 e il nuovo look (quest'ultima notizia ha creato non poco scompiglio tra gli utenti Amiga, che si dichiaravano molto contenti... anzi quasi sorpresi) sono le notizie accolte con maggiore entusiasmo. Il nuovo marchio e il distacco dal nome Commodore sono state le notizie più gradite; infatti, quasi tutti sono d'accordo nel dichiarare quanto possa essere deleterio (per Amiga) mantenere il rapporto con il nome della odiata/amata Commodore. La rinascita di Amiga significa un taglio netto del cordone ombelicale che lo lega alla Commodore. Il passato non va negato ma su di esso non si deve ripartire. È ora di ricominciare da zero facendo buon uso dell'esperienza acquisita in questi splendidi dieci anni, ma elaborando strategie nuove e percorrendo strade mai percorse. Su questo argomento ci siamo trovati tutti d'accordo (sia noi in redazione sia la gente al di fuori). Una probabile unione con il mercato dei PC (tramite l'eventuale macchina RISC) è stata accolta decisamente bene. Molti utenti ritengono sia importante entrare nel grande mercato dei CESSY-DOS per mostrare quanto sia più valida la tecnologia Amiga, magari presentandola come alternativa diretta alle attuali macchine (Pentium et similia). Siamo tutti convinti che un Amiga RISC possa far "girare" meglio Windows NT di qualsiasi altro PC o MAC (d'altronde, a noi, ci è voluto poco per emulare, e superare un MAC QUADRA...è bastato un tizio geniale che ci ha regalato quel gioiello di tecnologia chiamato Emplant). Amiga potrebbe "fare" il PC facendolo meglio degli originali... L'unica incertezza riguarda due questioni: i prezzi (tutti sperano siano a livello, se non più bassi di quelli offerti dal mercato PC) e il supporto post-vendita. Riguardo ai prezzi, la ESCOM nella sua fredda e teutonica serietà (finalmente!) non ha rilasciato alcuna dichiarazione ufficiale promettendo di fornire le prime indicazioni il più presto possibile. Per quanto riguarda il supporto post-vendita, molti utenti si sentono abbastanza tranquilli in quanto la ESCOM gode di una ottima fama anche qui al di sotto delle Alpi... L'unico buco nero riguarda il nostro mercato. Tutti si sono dichiarati preoccupati che Amiga possa venire distribuito da aziende poco serie o fin troppo preoccupate di fare soldi rischiando di fare la fine della GVP (oggi acquistata dall'amico Tony Ianiri di Power Computing). Non vogliamo vedere i prezzi di Amiga all'estero enormemente più bassi dei nostrani. Non vogliamo essere costretti a comprare nei negozi d'Oltralpe. Vogliamo avere un grosso distributore che non si preoccupi solo di vendere, ma anche di fornire il tanto bramato servizio post-vendita che gli amighisti sognano da tanto tempo. Non vogliamo che l'Italia sia, come al solito, il fanalino di coda dell'Europa... Queste sono le frasi più ricorrenti in redazione e fuori. Speriamo che questo appello arrivi alle orecchie o, in questo caso, agli occhi giusti...

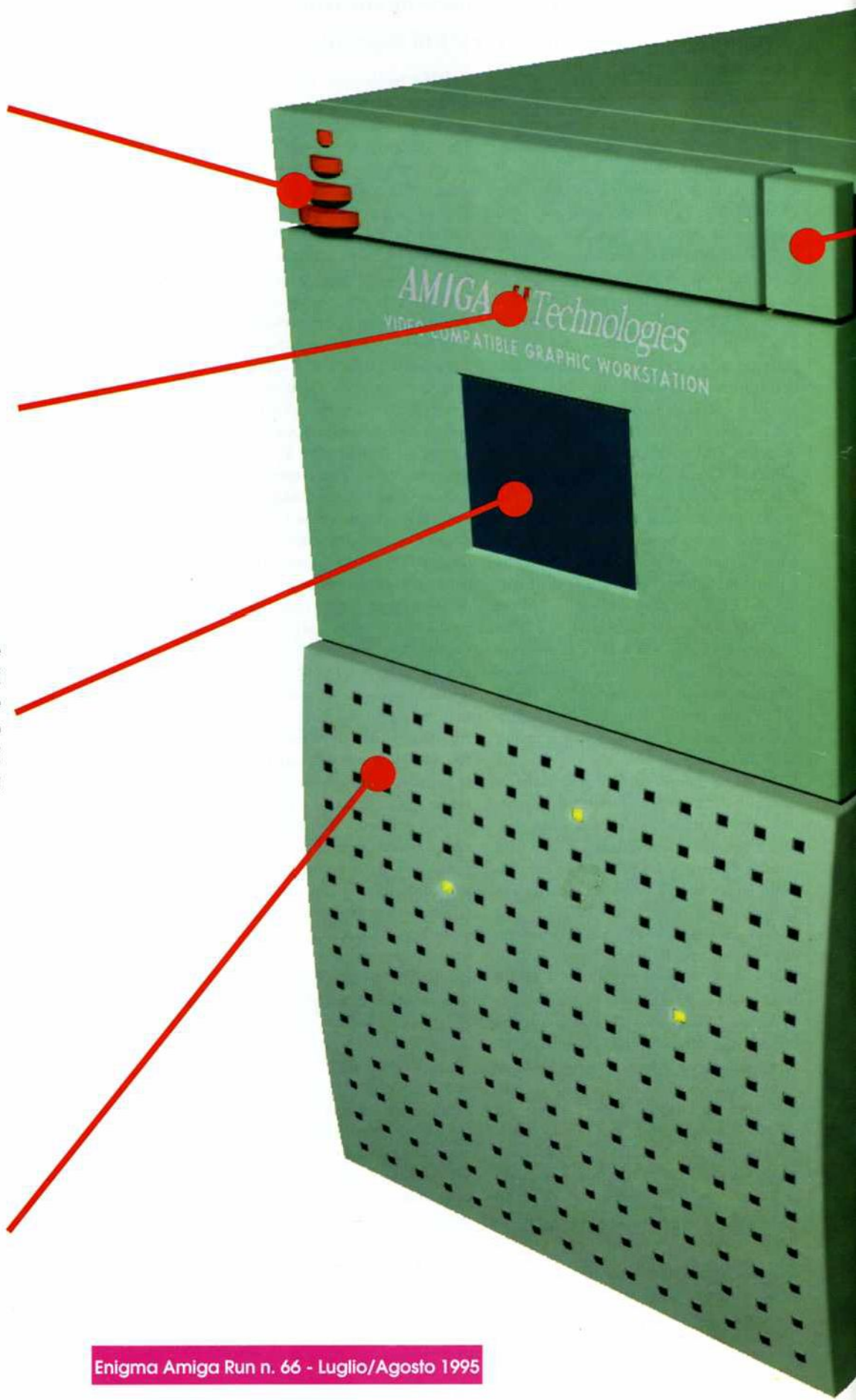
In definitiva le notizie di questi giorni sono state accolte molto bene e hanno ridato fiducia ed entusiasmo agli utenti che avevano deposto le armi e si preparavano ad arrendersi al nemico INTEL. Da parte nostra possiamo dirvi che stiamo attrezzandoci per seguire questa nuova "onda" e fornire tutto ciò che il mercato chiederà a noi. Grazie alla ESCOM l'Amiga è diventato un computer "europeo" e questo non può che portarci benefici. In questa piccola indagine abbiamo riscontrato un'estrema serietà e pazienza da parte di tutti gli utenti che hanno voluto aspettare questo storico giorno (il 29 aprile del 1995) dove qualcosa è successo. Ora (ne siamo sicuri) non sono più disposti a tornare indietro...

Ecco il nuovo "mostro"

Il Logo dei nuovi Amiga è posizionato in alto a sinistra ed è tridimensionale

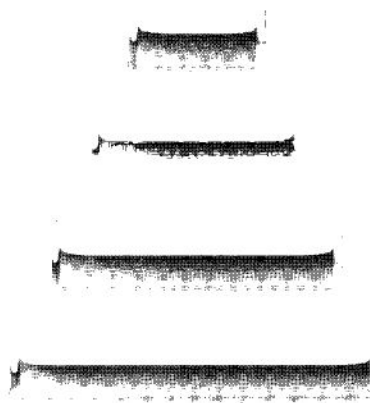
Dietro questo pannello ci sono due drive ad alta densità è un alloggiamento per il lettore di CD-ROM

Questo spazio nero è a disposizione degli utenti. Potrete personalizzarlo come più vi aggrada

La bombatura del case nasconde un altoparlante di media potenza.

Il tasto di accensione del nuovo “mostro”
Questa volta i progettisti hanno organizzato lo spazio interno in modo funzionale, evitando gli errori di gestione dello spazio evidenziati sull’Amiga 4000. Sono infatti presenti più vani per ospitare periferiche SCSI e non (dischi ottici removibili, altri HD ecc.).
Il cuore pulsante dei nuovi Amiga sarà Power PC o PA-RISC. Una cosa è certa: la compatibilità con Amiga DOS verrà mantenuta. Sempre in questo case, ma forse con diverso colore, verrà riproposto l’Amiga 4000 Tower forte di un nuovo processore 68060 Motorola.
Il progetto del Case e del logo Amiga sono stati curati dalla Scala AG ed in particolare da Bjørn Rybakken con Real 3D
Il modello in figura è stato realizzato da Alessandro Tasora

Peter Kittel: davvero un "grosso" personaggio in compagnia di Marco Amato e di una copia di EAR.

25 milioni di $/anno nonché della direzione del personale di produzione e supporto in Europa e nell'estremo Oriente. Una macchia nel suo passato è la direzione della sezione dei PC Commodore. Riferisce al vicepresidente del Settore Tecnologico. È responsabile (ormai ci siamo abituati...) dello sviluppo di prodotti compatibili per PC per tutti i mercati mondiali. La sua area di competenza comincia con la definizione del prodotto e include lo sviluppo secondo lo standard VLSI, i design meccanici e di sistema, lo sviluppo del software, l'approvazione da parte delle agenzie di sicurezza e infine i prototipi. In questo periodo Jeff elabora un set di chip compatibili ad alte prestazioni e con un ottimo rapporto qualità/prezzo; è stato lui, infine, ad inventare la caratteristica di Commodore Autoconfig (TM) presente in tutti i prodotti PC Commodore! Da privato cittadino statunitense:...salute eccellente... grande varietà di interessi: vela, navigazione marina e sport vari (membro IEEE & ACM). Eccolo presentarsi al pubblico per il suo intervento:

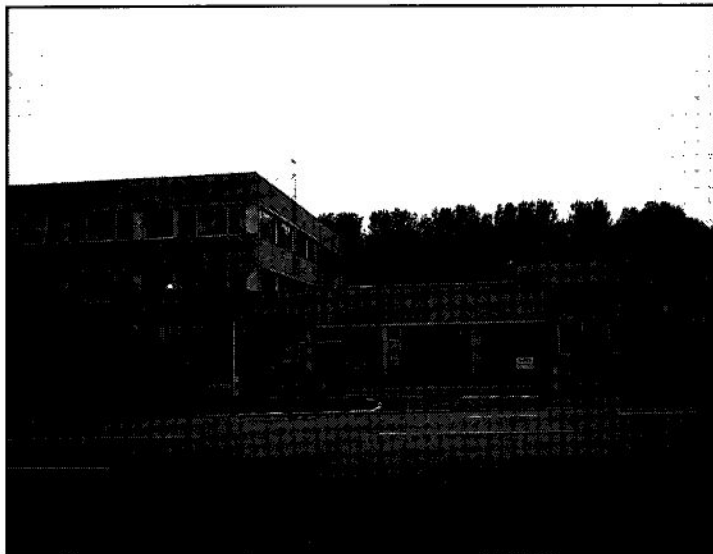
"Signore e signori buongiorno. Il mio nome è Jeff Frank e la Amiga Technologies GmbH mi ha incaricato di fornire l'assistenza tecnica necessaria ai settori Ingegneria e Produzione, per tutti i prodotti del mondo Amiga. In precedenza sono stato con la Commodore International Ltd. per quasi nove anni, principalmente come direttore del settore Ingegneria.

Sono sicuro che siete tutti felici come me nel sentire che l'"Amiga" è di nuovo vivo e vegeto!

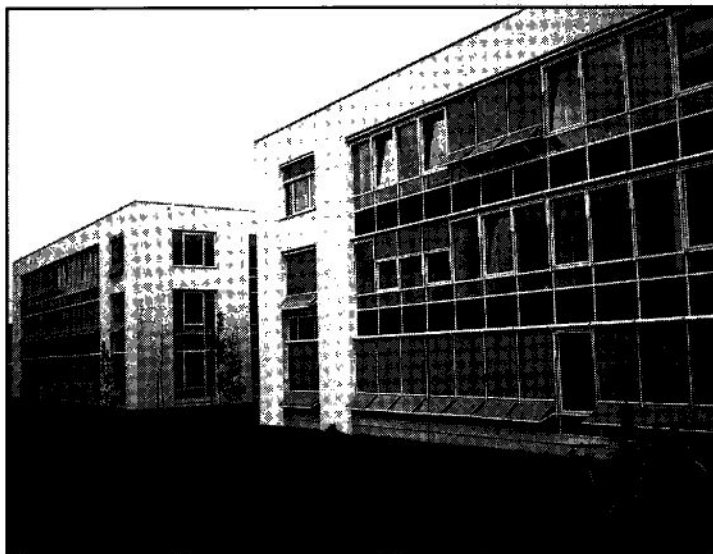
Come prima cosa, lo sforzo dei nostri laboratori si concentrerà essenzialmente sulla ripresa della produzione dell'A4000 Tower e della serie A1200. In effetti l'A4000 Tower sarà praticamente un prodotto nuovo, considerando il fatto che la Commodore ne costruì solo mille esemplari. L'A4000 Tower e l'A1200 nasceranno con sistema operativo AmigaDos 3.1, ancora poco diffuso ai tempi della defaillance della Commodore. Nei mesi e negli anni a venire sarà inoltre perseguita una politica di ampliamento tattico e strategico della linea dei prodotti del mondo Amiga.

Tatticamente, il nostro primo e più ovvio obiettivo sarà l'upgrade del processore al 68060 per l'A4000 Tower. Altrettanto logicamente nell'A1200 si passerà dall'EC020 all'EC030 il che, unitamente al supporto incorporato per la Fast RAM, avrà come effetto un indubbio upgrade di performance.

Strategicamente stiamo considerando l'opportunità di creare un "Ambiente Amiga Incapsulato" o Emulatori per gli ambienti IBM e Apple. Sono anche allo studio potenziali porte di AmigaDos verso piattaforme non-Amiga. Ci sembra che tutto questo sia un modo per consentire alla tecnologia Amiga di permeare anche altri ambienti di elaborazio-

Un momento della conferenza.

siamo eccitatissimi sul futuro di Amiga!"

Siamo andati anche a Heppenein.

ne. Stiamo anche valutando la possibilità di fondere le tecnologie di sistemi RISC oggi disponibili con la tecnologia Amiga.
Ma ciò che oggi ci vede davvero coinvolti è il fatto che la "Tecnologia Amiga" trova applicazione in numerosi ambienti operativi non-tradizionali ed è qui che si indirizzeranno gli sforzi maggiori per promuovere la Tecnologia Amiga. Il sistema operativo di Amiga, "AmigaDos" offre un kernel a basso overhead e un utilizzo efficiente della memoria, il che lo rende ideale per applicazioni multimediali, prima fra tutte la TV interattiva. Il chipset di Amiga offre un supporto genlock a basso costo, elevate prestazioni grafiche e di animazione e supporta direttamente gli standard televisivi PAL e NTSC, rendendo la tecnologia ideale per effetti video e produzione televisiva. Sentiamo che è finalmente giunto il momento di affermare questa tecnologia come standard, in particolar modo qui in Europa dove queste applicazioni stanno appena nascendo ed è possibile far tesoro degli errori già commessi a suo tempo negli USA in questo ambito. Strategicamente insomma cercheremo di spingerci con la tecnologia Amiga laddove nessun computer è mai giunto prima...
In conclusione vorrei solo dire che

La sede dell'Amiga Technologies, a Bensheim.

Domanda e risposte

Il momento cruciale è stato ovviamente questo. Un tiro incrociato tra domande e risposte a cui ha dato il via Manfred Schmitt a fine conferenza. Una delle domande più utili ed interessanti per il nostro mercato è stata fatta a Van Tienen e a Kittel proprio da noi.
"Che tipo di canale distributivo utilizzerete in Italia? Aprirete una filiale? Continuerete a supportare la piena localizzazione dei prodotti? (sistema operativo e manuali in italiano tanto per intenderci)?
La risposta non si è fatta attendere ed è momento di riflessione e di preoccupazione per tutti noi. In Inghilterra la Escom ha acquistato una catena di negozi Amiga. In Germania ci sono i punti vendita Escom, in Olanda l'impianto distributivo ex-Commodore è rimasto intatto. In Francia è stata appena aperta una filiale Escom. Negli Stati Uniti si sta provvedendo con diversi dealer. In Spagna c'è un contatto addirittura con la grande catena Corte Ingles. E in Italia?
"Non ci sono contatti al momento ma stiamo provvedendo a scegliere uno o più distribuitori Amiga. " (Db Line ? R. S. ? Ede?).
Per la risposta relativa alla localizzazione ci è venuto incontro Kittel confermandoci che verrà supportato l'italiano sia nelle nuove versioni del sistema sia nella manualistica. Il fatto che la Escom non abbia ancora avviato contatti in Italia può significare due cose. O non ha avuto ancora tempo, e in effetti Amiga Technologies è una società nata pochi giorni prima di questa conferenza. O non ritiene importante il mercato italiano. Beh, se si dovesse rivelare veritiera una seconda ipotesi, non vi preoccupate. Ci faremo sentire!

Per informazioni:

Amiga Technologies Gmbh
Berliner Ring, 89
D-64625 Bensheim
Germany
Tel. (0044) 62.511.309.239
Fax. (0044) 62.511.309.240

L'asta di New York

Grazie a notizie facilmente rintracciabili su Internet siamo riusciti a ricostruire quello che è successo nella storica asta di **New York.** Inzitutto i protagonisti:
Escom: Distributore hardware tedesco (Bernard van Thienen).
Commodore UK: Filiale inglese della Commodore (David Pleasance, Colin Proudfoot).
CEI: Maggiore distributore Amiga americano (Alex Amor).
DELL: Casa produttrice di computer americana (Dalton Kaye).
CCC: Computer Connection of California, rivenditore californiano.
Spettatori :
Spalti gremiti quasi al limite della capienza (per un'asta) con 65 spettatori circa fra i quali Prudential Insurance (una società di assicurazioni), Microsoft in qualità di creditore e i rappresentanti di due investitori cinesi: New Star e Tietsin Trust.

Cronologia:

Giovedì 20.4.95, asta
- I liquidatori mettono in chiaro che non saranno accettate offerte condizionate
- In seguito a questa limitazione la CEI non fa alcuna offerta
- La CCC fa un'offerta che però non viene accettata poiché il rivenditore californiano non può versare la cauzione fissata di un milione di dollari.
- Anche la DELL fa un'offerta che viene respinta. Motivo: è subordinata alla condizione di poter esaminare per un periodo di sette giorni la documentazione relativa ai brevetti.
- La Commodore UK non fa offerte.
- L'unica offerta che viene accettata è quella della Escom, pari a 5 milioni di dollari. Questa era peraltro già stata concordata alcune settimane prima con i liquidatori stessi.

Giovedì 20.4.95 durante la notte
- La Commodore UK annuncia il suo ritiro dalla competizione, motivandolo ufficialmente con la netta supremazia dal punto di vista finanziario di Escom e DELL. Correrebbe voce che vero motivo sarebbero invece le trattative già avviate con la Escom.
- La CEI e la DELL fanno fronte comune. Motivo improvviso di questo interesse da parte di DELL sarebbero i brevetti Commodore e alcune cause in corso dalle prospettive finanziarie piuttosto allettanti. Se vincessero le due case americane, Alex Amor governerebbe sul regno Amiga sotto l'egida di DELL.

Venerdì 21.4.94, mattinata, trattative
- Vengono ascoltate le rimostranze alla vendita
- Vengono ascoltate le rimostranze di IBM e degli amministratori olandesi (di Commodore BV/Filippine/UK), ma non portano ad alcun risultato.
- Vengono ascoltati i creditori della Commodore US. Nulla di fatto.
- La DELL rialza la sua offerta a 15 milioni di dollari. Date le circostanze straordinarie, la DELL, i liquidatori, i creditori e la corte sono d'accordo a rinviare tutto ad un'altra asta, da tenersi eventualmente il martedç successivo.

Venerdì 21.4.95, pranzo
- La Escom porta a 10 milioni di dollari la sua offerta.

Venerdì 21.4.95, trattative
- I creditori annunziano il rialzo della Escom a 10 milioni di dollari. La vendita viene legalmente riconosciuta.

Prime reazioni delle "ditte Amiga"

Maxon Computer GmbH
A dispetto di coloro che volevano ormai estinta la razza Amiga, non abbiamo mai dubitato sul futuro di questa macchina straordinaria, il che è ampiamente dimostrato dalle numerose novità che proprio da poco abbiamo lanciato sul mercato. Anche per il futuro prevediamo di produrre a pieno ritmo software per Amiga che, come chi lo usa, si distingue nettamente dalla grande massa.

Ocean Software
In passato abbiamo prodotto per Amiga giochi fantastici e anche in futuro continueremo a essergli fedeli. Facciamo i nostri migliori auguri alla Escom, perché Amiga arrivi ad occupare la posizione che merita.

Activa International
Activa International, Realsoft e TecSoft esprimono la loro soddisfazione per la felice conclusione della travagliata vicenda Commodore. Se la Escom mantiene quanto ha promesso, non vediamo ostacoli alla continuità dello sviluppo dei nostri prodotti. Ci auguriamo che la Escom lanci presto un nuovo sistema sul mercato.

Village Tronic
Nuove macchine, nuovi mercati. È finalmente giunta l'ora di rimboccarsi nuovamente le maniche e darsi da fare! L'Amiga mostrerà tutta la sua potenza in ambito multimediale, aprendo nicchie di mercato in cui deterrà un monopolio di fatto. Village Tronic potenzierà la sua presenza in questo settore a sviluppo esplosivo.

Vesalia Computer
Come azienda tedesca non possiamo che rallegrarci alla notizia dell'acquisto fatto da Escom, azienda di comprovata serietà qui in Germania. Da Escom ci aspettiamo una poltica dei prezzi stabile e un rapporto cristallino con i fornitori.

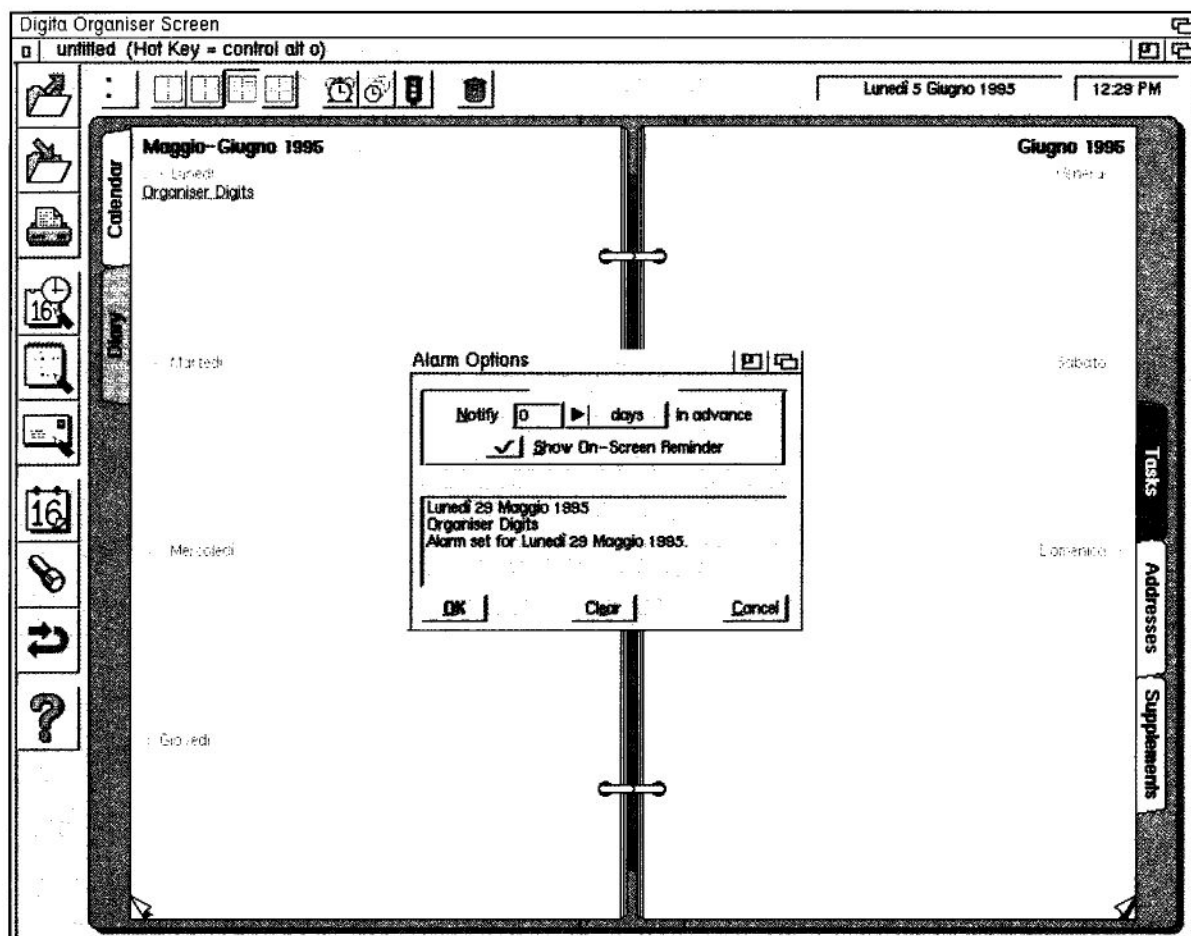
IrseeSoft
Finalmente, l'attesa è finita! Poiché Amiga ha il suo mercato più grosso proprio in Germania, siamo convinti che la Escom con la sua forte presenza sul mercato tedesco rappresenti una garanzia per un futuro fantastico, dove naturalmente non dovranno mancare anche i nuovi prodotti. Naturalmente non abbiamo mai avuto dubbi sulla vitalità di Amiga, come del resto dimostrano i nostri nuovissimi prodotti "TurboPrint Professional 4.0" e "Picture Manager 2.0".

Softlogik
Sembrerebbe che sia valsa la pena attendere! In particolare gli sviluppatori software della Softlogik (PageStream) salutano con favore la volontà da parte di Escom di continuare anzitutto con la produzione dove la Commodore aveva segnato il passo, senza lanciare subito proclami di nuove supermacchine che creerebbero solo confusione sul mercato.

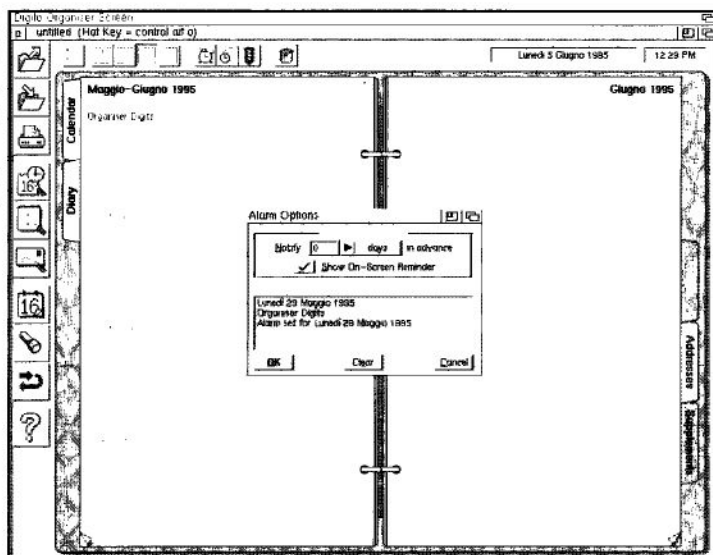
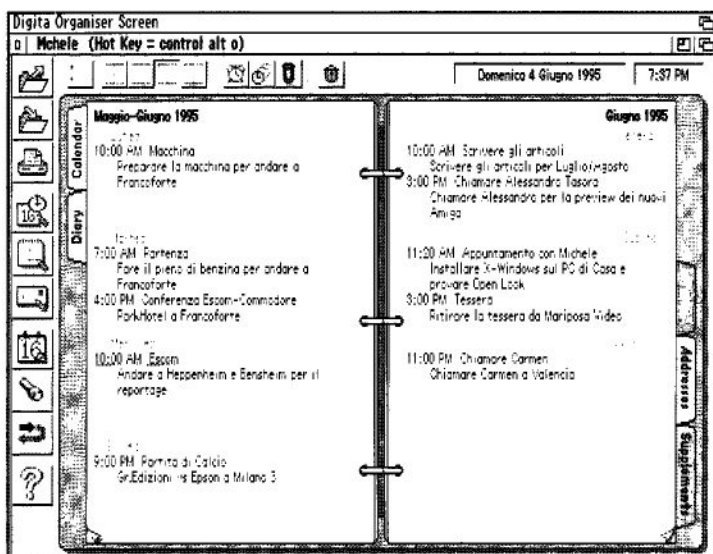
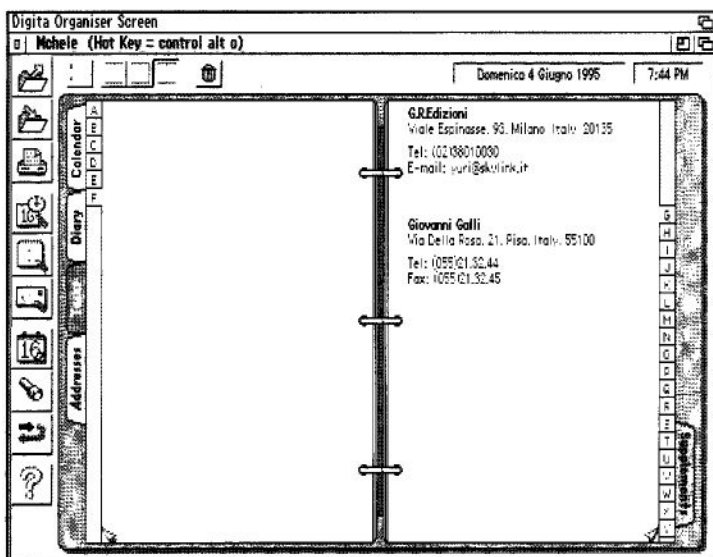
MacroSystem GmbH
L'affare Escom rappresenta per noi un sogno che si é realizzato. Cosa poteva capitare di meglio alla comunità Amiga di una forte azienda tedesca del settore, con una massiccia presenza sul mercato e in ottima salute dal punto di vista finanziario? Continueremo con la produzione degli attuali add-ons e ne svilupperemo presto di nuovi. Il nostro punto di forza, ora pió che mai, sarà rappresentato dal sistema DraCo (maggiori dettagli nel servizio pió avanti, NdR), per il quale potremmo prevedere una futura stretta collaborazione con ESCOM.

Videocomp
Abbiamo appreso la notizia con sollievo. In alcuni settori applicativi ad Amiga non c'era e non c'è alternativa. Applicazioni come Infochannel (Scala high-end) per esempio sono realizzabili solo con Amiga.

Ossowski's Schatztruhe GmbH
La Escom ha la potenzialità di rilanciare con successo sul mercato l'attuale tecnologia Amiga e di svilupparne altra ancora più potente. La Schatztruhe GmbH continuerà, ora più che mai, a supportare Amiga e renderà disponibili a breve numerosi titoli nuovi. Siamo convintissimi che i prossimi mesi riserveranno ad Amiga uno strepitoso successo per il suo ritorno sulla scena.

Digita Organiser è uno dei programmi più utili che si possa trovare in circolazione. La versione demo rilasciata in Aminet è la migliore soluzione per provare un prodotto. Tutte le funzioni sono implementate, ma solo fino a fine luglio.

di ***Michele Iurillo***

hi scrive non è avvezzo a utilizzare risorse diverse dalla solita agenda per trascrivere appuntamenti e numeri di telefono. Per la verità ci avevamo provato anni fa utilizzando una di quelle belle calcolatrici (non diremo la marca per ovvi motivi), ma come per magia durante un viaggio transoceanico (di quelli che si fanno una o due volte nella vita), alla rispettabile altezza di 9000 metri, il calcolatore andò in tilt perdendo tutti gli indirizzi. La fortuna fece sì che con noi ci fosse una di quelle strapasticciate agendine con gli indirizzi, e, grazie non alla tecnologia giapponese ma alla lungimiranza, riuscimmo a mandare le cartoline agli amici dagli States. Con questa prefazione non proprio lusinghiera per un data-Organiser ci apprestiamo a descrivere un prodotto che a dire il vero ci ha fatto venire voglia di reinserire gli indirizzi (e sono centinaia). La Digita è nota per la cura grafi-

Digita Organiser si può prelevare su Aminet: ftp.eunet.ch oppure ftp.luth.se.

Per gestire il lavoro in modo "manageriale" e non perdere un appuntamento.

L'agenda telefonica è molto pratica. Peccato che non si possa chiamare direttamente un numero selezionato.

ca e estetica con cui realizza i vari programmi. Oltre ai soliti menu, la nostra agenda appare accompagnata da una buona quantità di icone molto intuitive. La velocità operativa è elevata se paragonata ad altri prodotti di casa Digita. Se Wordworth avesse questa velocità operativa, qui in redazione lo avremmo preferito da tempo al vecchio ma sempre valido C1-Text. Nell'attesa che si compia la beata speranza e venga il nuovo C1-Text (o Personal Write) che sfrutti le nuove caratteristiche RTG del 3.1, tuffiamoci in questo Organiser.

La nostra non può essere considerata una prova reale. Pur aiutati dall'ottimo help in linea formato Amigaguide non siamo in possesso del manuale, e il messaggio che appare ogni minuto circa per ricordarci quanto è bello usare il software originale non sarà presente nella versione ufficiale che, spero, arrivi in redazione al più presto. L'installazione del software è la cosa più semplice del mondo. Oramai i vecchi tempi degli script file sono solo un ricordo.

Installiamo

L'Installer è da considerarsi una vera manna dal cielo per tutti gli utenti Amiga. Una volta localizzato il volume dove posizionare Digita Organiser non resta che aspettare qualche secondo per veder terminare l'installazione.

Con il doppio clic canonico sull'icona Organiser con le sembianze di un planner si inizia a vedere la nostra agenda. Le sezioni sono cinque: nella prima c'é un calendario perpetuo dove contare i giorni che ci restano fino alle prossime vacanze o alla prossima finale di Coppa dei Campioni (sic!). Nella seconda sezione c'é una delle parti più interessanti. Il gestore degli appuntamenti è davvero ben realizzato e farebbe invidia a Windows 95 (con tutto il rispetto).

È possibile aggiungere, modificare e cancellare appuntamenti. C'é la possibilità di ottenere avvisi sonori programmabili per non scordare nessuno. La parte successiva è il cosiddetto Task Organiser per seguire vari progetti passo dopo passo. Il vero punto di forza è però il database indirizzi dove è possibile inserire, modificare e cancellare nominativi. Ci sono campi previsti per fax, telefono e perfino E-Mail. È un vero

Digita Organiser Screen
Organiser Help: File Requesters
Contenuti | Indice | Aiuto | Risali | Scorri < | Scorri >
File Requesters

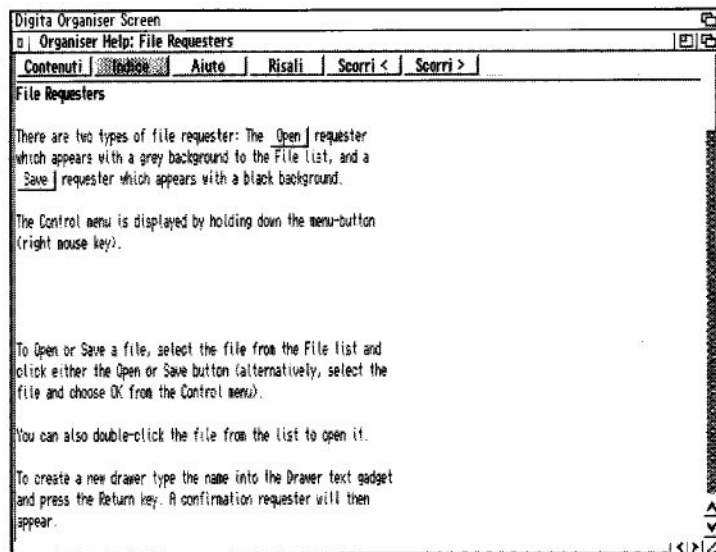
There are two types of file requester: The Open requester which appears with a grey background to the File list, and a Save requester which appears with a black background.

The Control menu is displayed by holding down the menu-button (right mouse key).

To Open or Save a file, select the file from the File list and click either the Open or Save button (alternatively, select the file and choose OK from the Control menu).

You can also double-click the file from the list to open it.

To create a new drawer type the name into the Drawer text gadget and press the Return key. A confirmation requester will then appear.

Come costume della Digita, c'è l'help in linea in formato Amigaguide.

peccato che non sia possibile, utilizzando "dialer", chiamare direttamente con un modem connesso. È da scansafatiche ma se fate circa duecento telefonate al giorno e i numeri della tastiera telefonica sono piccoli, vi rendete conto come sia importante avere un "dialer". Si seleziona il nominativo, il numero dove contattarlo e "zac!" il fido Amiga ci compone il numero senza errori e senza fatica!

Forse questa possibilità verrà sviluppata in futuro; per il momento accontentiamoci di un database che mette i nomi alle giuste pagine e controlla tutto!

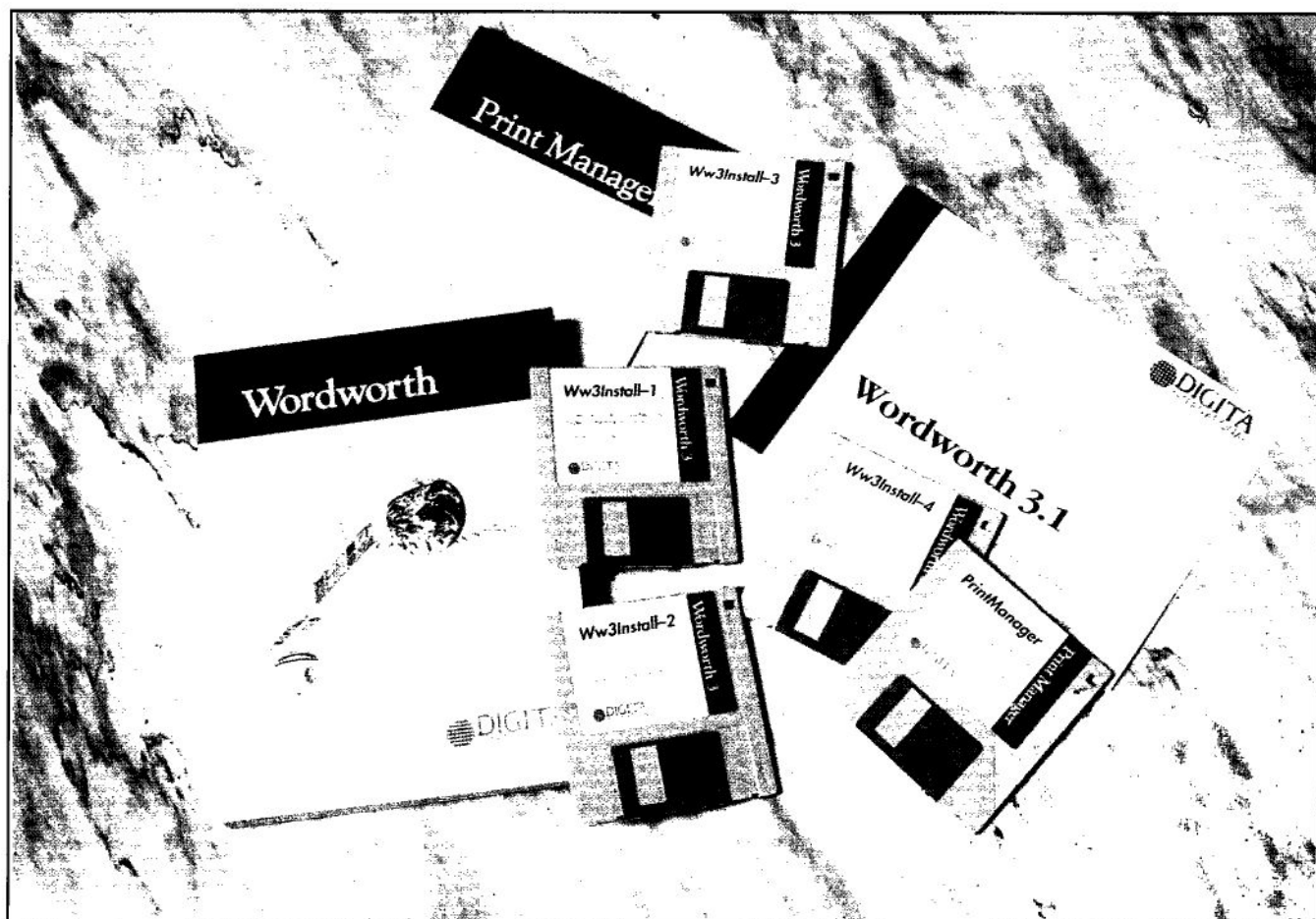
L'ultima parte è quella di cui non possiamo sapere molto. Supplements permetterà di avere pagine particolari prefabbricate da utilizzare in qualsiasi momento. Carta intestata, fax e altro possono essere immessi in questa sezione. Sezione che non possiamo conoscere per il momento visto che la versione in prova è una demo senza manuali.

Nella dimostrazione sono fornite delle "Supplements" molto interessanti da poter caricare, avendo l'accortezza di spostare le icone di quelle che ci interessano da una directory (tipo Storage) ad una che il programma utilizza. Ci sono gli indirizzi con tanto di numeri di telefono dei migliori ristoranti europei, i migliori alberghi del Regno Unito e di Europa, il calendario della premier league (il calcio britannico) oltre ad altre frivolezze (come le date di nascita dei personaggi famosi).

È solo una anteprima di quello che Organiser ci può dare. Sarà nostra immensa gioia poter recensire il prodotto in modo più approfondito quando questo ci arriverà. Una cosa è certa: noi lo comperiamo!

Per informazioni:
Digita International Limited
Black Horse House
Exmouth EX8 1JL
England
Tel.(0044) 39.52.70.273
Fax.(0044) 39.52.68.893

Il Word 6 per Amiga?

Il paragone non è esagerato. Dopo qualche tentennamento e dopo l'affermazione di Final Writer alla Digita si sono rimboccati le maniche. Il risultato? Basta leggere...

Wordworth v3.1

di ***Marco Fornier***

Dopo aver profondamente deluso gli utenti Amiga con la versione 3.0, la software house inglese "Digita" cerca di riprendersi la leadership con questa nuova versione che promette faville. È risaputo infatti che, a causa dell'uscita di "Final Writer 3", dell'americana "Softwood", gli uomini di marketing della "Digita" decisero di rispondere immediatamente, senza aspettare quel periodo fisiologico di test anti-bug che un software di questo livello necessita. E così, al posto di contrastare l'arrivo dell'ultima versione del word processor targato stelle e strisce, la mossa inglese non fece altro che spostare una grande massa di utenti verso "Final Writer", mentre alcuni tornavano sconsolati ad utilizzare la versione 2. Ora la "Digita" fa uscire questa versione revisionata, sponsorizzata con la frase "quello che Wordworth avrebbe dovuto essere". E in effetti le caratteristiche per tornare numero uno questo

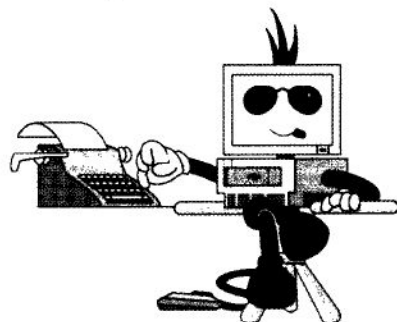
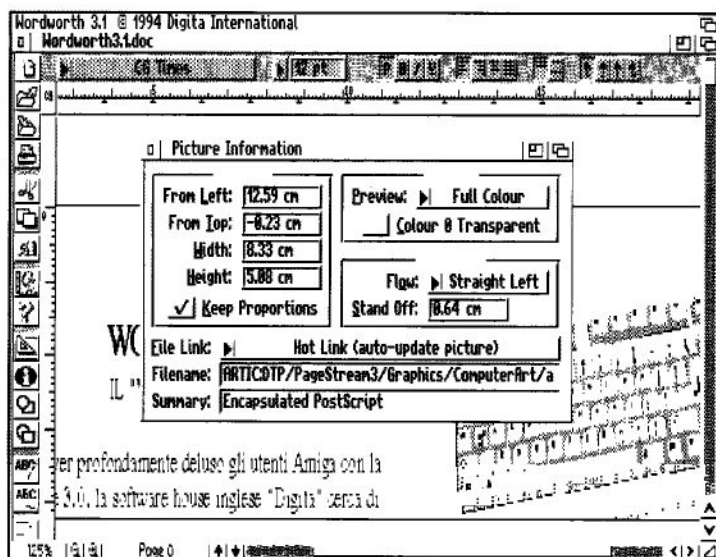
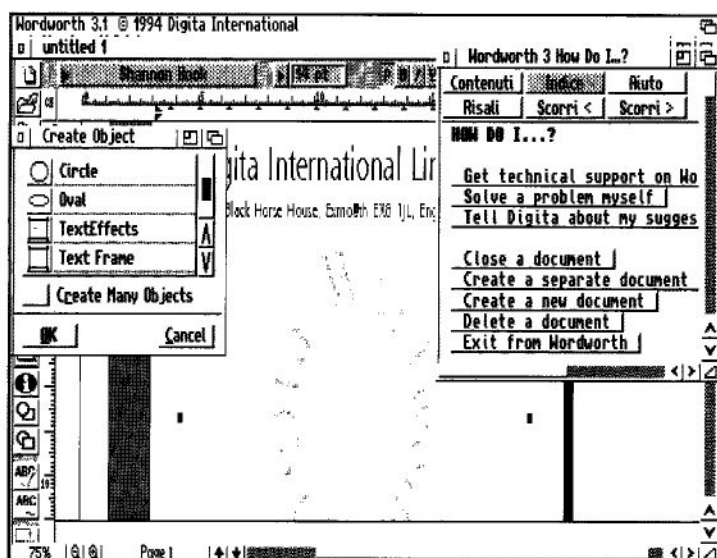
Un'immagine d'insieme delle varie funzioni di Wordworth: la toolbar riposizionabile, il requester di selezione dei font col riquadro di visualizzazione, la tabella coi vari setting che si possono cambiare.

Tutti i file contenuti nei vari cassetti di Wordworth: i due programmi Install Outlines e Install PC Intellifonts servono a far riconoscere al programma i caratteri installati successivamente.

Tramite questa finestra è possibile configurare a piacimento la tool bar.

WW le ha tutte, non fosse altro per la lungimiranza con cui la casa inglese ha sempre guardato ai mercati esteri: è infatti disponibile per 40 sterline un accurato dizionario italiano, realizzato nientemeno che dalla Collins: il vecchio dizionario Zanichelli allegato alla versione 1200 venduta in Italia è comunque sempre utilizzabile.

Il pacchetto

Nella confezione trovano posto i quattro dischetti del programma, il bel manuale completo di tutorial e di indice analitico (purtroppo però è ancora quello della versione 3.0), e il floppy completo di manualetto del "Print Manager", il programma di ottimizzazione della stampa che, un tempo venduto separatamente, viene ora allegato ad ogni copia del word processor: il software è rimasto alla versione 2 AGA, quella per intenderci della "Special Edition" per 1200 e 4000, e non sappiamo se ciò sia dovuto alla sua effettiva bontà, tale da non necessitare di miglioramenti, o a causa del mancato sviluppo successivo del programma; "Print Manager" rimane comunque molto valido, soprattutto se impiegato con stampanti ad aghi operanti in emulazione "Epson", pur non essendo al passo con programmi più recenti come "Studio Professional". L'installazione avviene tramite l'ormai classico "Installer" della fu "Commodore": è possibile effettuarla sia su hard disk sia su dischetti, anche se è ovviamente consigliabile il primo caso; lo spazio occupato è di circa 5 mega sul disco rigido, e verranno quindi impiegati 5 floppy in caso di installazione sugli stessi. Data la mole del programma (il singolo "WWprog" è lungo più di 600 k) la Digita raccomanda di avere una quantità di ram superiore ai 3 mega: in caso contrario è preferibile installare la "smallfont.library" che impedirà però l'uso di font "TrueType" e "PostScript"; un'altra possibilità è

La finestra di controllo delle immagini con le specifiche per il posizionamento del testo e per il tipo di link col documento.

Sul lato destro possiamo vedere la tipica finestra Amiga Guide per l'help online, su quello sinistro abbiamo invece una toolbar per selezionare il tipo di oggetto che si vuol creare; sullo sfondo è possibile notare un effetto a cerchio.

l'installazione su floppy, pur con gli svantaggi relativi (sono infatti richiesti due disk-drive). Una volta installata, la nuova versione ci è apparsa sostanzialmente simile alla precedente: abbiamo perciò deciso di curiosare nel file di help, dove un capitolo apposito rivela tutte le succose novità: stampa "landscape", utilizzo di clip art scalabili in formato EPS, sistema "Drag & Drop" per tagliare e incollare velocemente parti di testo, filtri di import nuovi e ottimizzati, miglioramento generale per quanto riguarda la velocità di esecuzione, nonché la qualità di stampa. Quanto di ciò che viene affermato è vero? È quello che andremo a scoprire nel corso di questo articolo, cercando di portare al limite le capacità del programma.

Al lavoro!

L'attuale mercato dell'home computing ha imposto regole di concorrenza non più limitate ad una singola piattaforma, bensì sempre più portate ad uno scontro fra diversi sistemi operativi: è per questo motivo che, anche in ambito Amiga, il word processor di riferimento è ormai diventato "Word 6" della "Microsoft". Chiamarlo elaboratore di testi può sembrare esagerato data la mole e le risorse necessarie per farlo funzionare adeguatamente, ma in ogni caso è lui il benchmark a cui tutti, "Wordworth" incluso, aspirano. L'impostazione del programma inglese ricalca infatti il suo "rivale" americano, cercando di mantenere comunque una certa indipendenza tale da salvaguardarne la personalità. Troviamo così la classica finestra riposizionabile contenente il nostro foglio, una toolbar con le funzioni di più immediato uso, e una serie di pulsanti raffiguranti i comandi più indispensabili, posta quest'ultima al di sopra del nostro documento; otto menu a tendina (con numerosi sottomenu) permettono poi di raggiungere tutte le opzioni impiegate meno frequentemente. Lo stile del programma è WYSIWYG, cioè quello che vedi è quello che ottieni, e in effetti l'aspetto grafico è molto curato, grazie anche all'utilizzo dei font outline che consentono una miglior resa indipendentemente dalla grandezza in punti utilizzata. Ben undici tipi di caratteri sono allegati al programma, con i più importanti quali "Times", "Palacio" e "Triumvirate", ma il numero totale dei font impiegabili è praticamente infinito: si può importare qualunque tipo di "Compugraphic", "Truetype" e "Postscript Type 1", attingendo a piene mani dal mondo DOS o MAC; la "Digita" mette comunque a disposizione tre raccolte di font "Agfa Compugraphic", che assicurano la miglior qualità e compatibilità, ad un prezzo speciale: questi tipi di font sono infatti discretamente costosi. Per la prova abbiamo impiegato la "Reference Library", una raccolta esaustiva di cinquanta font (sei dischi) venduta a 70 sterline: per chi, lavorando, abbia bisogno di una nutrita libreria di caratteri sono decisamente indispensabili. Tutti gli effetti speciali riguardanti il testo vengono controllati dal box degli oggetti: basta selezionare un "Text Effect", scegliere il tipo di effetto e imputare il testo desiderato; purtroppo a nostro avviso la funzione non è molto stabile, vista la frequenza di guru avvenuti con effetti complessi.

Gestione delle immagini

Dal punto di vista dell'importazione di immagini "Wordworth" non ha nulla da invidiare ai normalmente più completi software di desk-top publishing: i formati supportati sono GIF, PCX, BMP, TIFF, CGM, GEM e IMG, oltre agli standard IFF e HAM

(anche HAM-8); manca il jpeg, e purtroppo non è possibile utilizzare il caricamento via datatype (stile "Personal Paint"). Un'ottima aggiunta è la possibilità di impiegare clip in standard EPS (sigla di "Encapsulated Postscript") le quali, data la loro vettorialità, possono essere ingrandite o rimpicciolite a piacere senza perdita di qualità e definizione, a differenza dei formati comuni; come per i font anche in questo caso la varietà di immagini disponibile è notevole, dato che esistono raccolte di clip per ogni argomento reperibili a poco prezzo sul mercato PC (spesso si trovano su CD-ROM); ad ogni buon conto la "Digita" vende sei raccolte di clip vettoriali a tema (dagli sport alla scienza) ad un prezzo abbastanza abbordabile (15 sterline). Una volta caricata un'immagine è possibile selezionare il colore di trasparenza, il tipo di preview (il full colour è raccomandabile solo per gli Amiga più "pompati"), il posizionamento (con precisione millimetrica) e il tipo di legame che deve avere la picture col documento: può infatti esservi o incorporata, o slegata e caricata ogni qual volta il documento viene aperto, oppure slegata e aggiornata in tempo reale non appena dovesse essere modificata dal proprio programma di grafica; è proprio il caso di dire che ormai questi software sono sempre più lontani dai word processor, per lo meno nel senso classico del termine, e sempre più vicini, per numero di funzioni e potenzialità, ai programmi di desk-top publishing.

Gestione del testo

Una volta redatto il nostro documento, niente di meglio che farlo correggere: il dizionario inglese è già incluso mentre, come scritto, è possibile acquistare a parte quello italiano (o usare quello della versione 2 AGA); entrambi sono comunque dotati di thesauru, una specie di dizionario analogico che associa alla parola prescelta quei vocaboli che le si avvicinano per contesto e significato: non un semplice dizionario dei sinonimi quindi, poiché contiene anche parole che sinonimi non sono ma che comunque rientrano nello stesso concetto. Possono essere conservati entrambi i dizionari contemporaneamente, a patto di sistemarli in directory diverse, per essere selezionati poi dall'interno del programma in base alle esigenze. Molto utile è la funzione Librarian, ove memorizzare le frasi di più comune utilizzo ("cordiali saluti" o "egregio dottor... ") per poi richiamarle con comodità evitando di doverle ridigitare ogni volta. Per lo stesso scopo c'é anche l'opzione di Autocorrect, che permette sia di correggere gli errori più comuni propri di ogni utente sia di impiegare abbreviazioni per termini frequentemente usati: per scrivere "computer", ad esempio, si potrebbero inserire le lettere "cmp"; sarà compito di "Wordworth" sostituire in tempo reale la parola completa. Ovviamente è possibile effettuare lo spell-checking direttamente durante l'imputazione di un testo, anche se è abbastanza sconsigliato data la lentezza dell'operazione. A differenza di "Final Writer", veramente scadente in questo campo, Wordworth permette una notevole interscambiabilità dei dati con altri word processor: oltre al classico ASCII e ai documenti delle precedenti versioni, possono infatti essere caricati file in formato "Kindwords 3", -

Configurabilità

La peculiarità di Wordworth è senza dubbio la sua completa configurabilità, requisito essenziale per potersi adattare al meglio alle preferenze del singolo utente. Ogni cosa può essere impostata e salvata, creando così diverse configurazioni per diverse esigenze: dalla palette dei colori, con ventiquattro abbinamenti preimpostati che vanno dal "Distinctly Digita" (caratterizzato dall'abbinamento rosso e grigio) al "Tequila Sunrise" (con tonalità più accese), alle dimensioni della toolbar e alla quantità di icone che deve contenere; dal formato della data e dell'ora da inserire alla possibilità di editare a parte il proprio dizionario utente; dalla velocità di lampeggio del cursore alla frequenza dei salvataggi automatici. Per i più fanatici una chicca: i file contenenti i comandi dei menu sono dei semplici file catalog in formato ASCII; è così possibile editarli e trasformare il proprio "Wordworth" in italiano (o in altre lingue e dialetti); stessa cosa dicasi per i file di help, tutti in formato Amiga Guide.

Conclusioni

Effettuare un confronto diretto con "Word 6" della "Microsoft" è probabilmente eccessivo, vista anche la mole del programma americano e le

About Wordworth 3.1

Nome prodotto: Wordworth 3.1

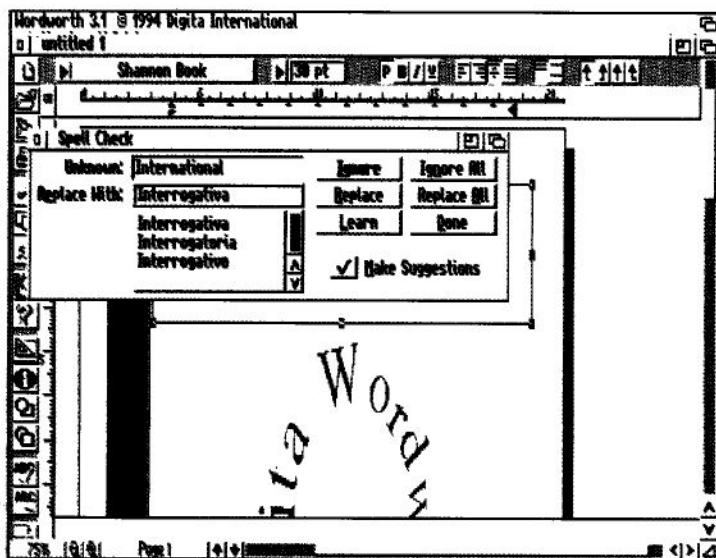
Produttore:
Digita International Limited
Black Horse House
Exmouth EX8 1JL
ENGLAND
Tel: (0044) 39.52.70.273
Fax: (0044) 039.52.68.893

Prezzo:
60 sterline circa

Configurazione minima:
Qualsiasi Amiga con OS dal 2.04 in su, 2 mega di memoria libera, hard disk o due disk drive.

A favore:
Interfaccia grafica, dizionario in italiano, qualità di stampa, configurabilità, compatibilità.

Contro:
Manca di interfaccia A-Rexx, non gestisce le note a pié pagina, non è molto stabile con gli effetti testuali.

La funzione di correzione del testo: tramite Learn il vocabolo verrà memorizzato nel dizionario utente.

risorse che necessita per operare a livello accettabile; è però interessante notare che lo stesso testo "scrollava" molto più velocemente sull'Amiga della prova, un 1200 con 10 mega di ram, piuttosto che sul PC usato per la comparazione, un 486 dx2 50 con 8 mega. Sicuramente i punti di forza di "Wordworth" sono la splendida interfaccia grafica molto "user-friendly", la totale configurabilità e l'ampia compatibilità con la concorrenza; la gamma delle funzioni supportate è molto estesa, manca però la gestione delle note a pié pagina, veramente inaccettabile di questi tempi. Anche una porta A-Rexx non avrebbe nuociuto, anche se sembra che questa verrà implementata in una futura versione. Per quanto riguarda la gestione della stampa c'é da levarsi il cappello: è possibile selezionare il driver dall'interno del programma, permettendo così la spedizione di fax tramite i driver relativi; un po' ostica risulta, invece, la funzione "Landscape" che non può essere scelta dai setup della stampante ma va applicata precedentemente all'intero documento: un procedimento lungo e noioso che si poteva evitare. La stabilità del programma è buona, anche se ci sono stati alcuni "inchiodamenti" utilizzando effetti di rotazione del testo: si spera che il tutto venga rifinito in una vociferata prossima versione. In definitiva il miglior word processor per Amiga, considerato il prezzo, che in Inghilterra si aggira ormai sulle 60 sterline, e l'estrema compatibilità col panorama circostante: se a ciò aggiungiamo l'ottimo help on-line in formato Amiga Guide e il fatto che sia l'unico wp esistente con dizionario in italiano è facile notare che, al momento attuale, "Wordworth 3.1" è quanto di più simile a "Word 6" vi sia in ambito Amiga.

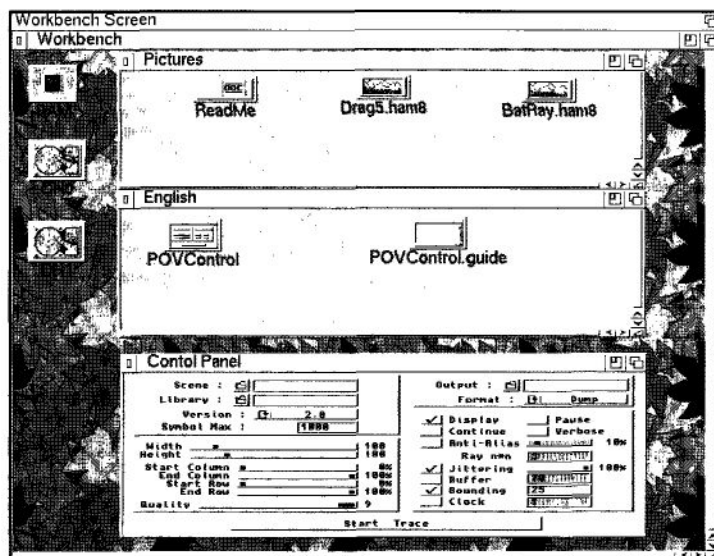
Il meglio dello shareware.

Affrontiamo la prova di Aminet 5 sapendo che è già disponibile Aminet 6. Il getto continuo con cui lo shareware cresce e prospera su Amiga è la risposta di tutti gli utenti alle difficoltà, ora superate, del computer che ha rivoluzionato l'informatica personale.

Aminet 5 e Fresh Fish 8

di ***William Molducci***

Il quinto volume della serie Aminet, contenente la selezione dei migliori programmi rintracciabili nell'omonima area di Internet, propone ben 1.1 Gbyte di software shareware disposto in oltre 3.600 archivi. Rispetto all'edizione precedente sono stati inseriti oltre 448 Mbyte di nuovi file, mentre chi ha acquistato Aminet Set 1 (composto di 4 CD), si ritroverà 214 Mbyte di nuovo software.
Come riportato nel retro della confezione, Aminet 5 dedica particolare spazio ai giochi, per un totale di 1040 file, disposti in oltre 181 Mbyte.
Naturalmente sono disponibili anche tutte le altre categorie di programmi per Amiga, con molte ghiotte novità che faranno felici i programmatori, gli appassionati di grafica, musica e i sempre più numerosi possessori di schede grafiche.

Ecco il Control Panel del mitico Persistence of Vision (POV).

La vastità di questo CD è ben nota agli utenti di Amiga, e, per destreggiarsi in questa marea di file si deve utilizzare "Find", una piccola utility che consente, tramite chiavi di ricerca, di rintracciare il programma desiderato o quanto meno le soluzioni per diverse tipologie di esigenze.
Ad esempio, con la radice "Retina" si può immediatamente accedere al nome e alla locazione di tutti i programmi che interessano questa scheda grafica, e lo stesso sistema può essere utilizzato per altre ricerche.
Chi avesse maggiore pazienza potrà usufruire della lineare organizzazione del CD, rigorosamente diviso per categorie, e visualizzare il file di testo "Files.bbs", presente in ogni singola directory, dove sono ben descritti tutti gli archivi.

Contenuto

Entrando subito nel vivo della descrizione dei file, che naturalmente non può essere che parziale e mirata verso le novità, citiamo la release 2.0.1 di GoldED, l'ottimo editor, utilissimo ai programmatori che si pone anche come ottimo rivale del più conosciuto "Cygnus Editor".
Il programma è stato ottimizzato per OS3.x e il sistema minimo richiesto comprende OS2.04, processore 68000 e 1 Mbyte di Ram, sono raccomandati comunque almeno 2 Mbyte di Ram ed il processore 68020 (A1200), inoltre è disponibile il file "NextStep13.lha", che fornisce una completa barra di controllo ad icone.
Nella sezione database segnaliamo nuove release come quella di KingFisher v2.7 e una serie di video cataloghi, purtroppo soltanto in versione tedesca.
Novità apprezzabili, per tutti i ray tracer e per chi si avvicina alla grafica 3D, sono disponibili nell'area grafica.
Per primo citiamo l'archivio "TDDD2Real" (necessita della ixemul.library versione 40.4 o superiore) che, da quanto si intuisce dallo stesso nome, permette di convertire gli oggetti di Imagine per il sempre più potente Real3D v2.47; di quest'ultimo pacchetto sono disponibili anche nuovi object.
È giunto invece alla versione 4.3 "T3lib" di Glenn Lewis (collaboratore di Steve Worley alla Apex e autore anche di "TDDD2Real"), un kit dedicato ad Imagine, a cui è stato aggiunto il supporto alla versione 3.0 con cui effettuare conversioni e manipolazioni di oggetti.
Andreas Maschke è invece l'autore di Dust v1.33 (disponibile anche con versioni per 68020 e 68030+FPU), un linguaggio di programmazione dedicato alla grafica 3D che consente, tramite una Shell dedicata, di creare animazioni per Imagine con diversi effetti, a questo scopo sono forniti numerosi esempi sotto forma di script e immagini.
"Pov Ray" è il noto programma di grafica 3D, con versioni per ogni piattaforma: in questo volume di "Aminet", viene fornita la release 2.2 ottimizzata per 68040 e compilata con GCC 2.6.1, ed è sempre disponibile anche la relativa interfaccia grafica.
L'Imagine Mail Listing viene aggiornato con gli archivi che vanno dall'ottobre del 1994 al gennaio 1995 (55,56,57,58), disponibili sia nel formato testo sia in Amiga-Guide.
"Shelly" giunge alla versione 1.6: si tratta di un ottimo generatore di conchiglie 3D per pacchetti quali Imagine,

About AMINET 5

Nome prodotto: Aminet 5

Prodotto da:
Schatztruhe Stefen Ossowskis
Schatztruhe Gesellschaft Fur Software mbh
D-45131 Essen - Germania

Disponibile presso:
Computer Video Center
Via Campo di Marte 122
Forlì
Tel. (0543)66.388
Tel. (0543)66.453

Prezzo: 49.000 lire

Configurazione richiesta: CD-Rom per Amiga, A570, CDTV e CD32 con drive esterno o in rete con Amiga.

A favore: 448 Mbyte di nuovi programmi rispetto alla versione precedente, archivi di buona qualità con particolare riferimento alla grafica 3D.

Contro: Non è possibile effettuare il boot su CDTV e CD32.

T3D, X3D, Real 3D 2.x, mentre chi desidera visualizzare oggetti per Lightwave e Imagine potrà utilizzare la release 2.1 di "Showobj".
Abbandonando l'affascinante mondo del 3D e dando un'occhiata nell'area dedicata alle schede grafiche troviamo utility (e qualche fix) per il sistema "Cybergraphics", dedicate in questo caso alle schede Picasso II, Piccolo e Spectrum.
Inoltre, per la più diffusa (in Italia) Picasso II, sono inseriti alcuni viewer che consentono la visualizzazione di immagini nel formato Jpeg e Targa.
Alcune novità riguardano anche la Retina (sia Z2 sia Z3), si tratta più precisamente di un piccolo screen grabber "Grabby" e "Visionary"; quest'ultimo è un potente viewer di immagini ed animazioni a 16 e 24 bit.
Chi dispone della GVP Spectrum o utilizza il sistema EGS, sarà in grado di lanciare "EGS Photo Album", un programma di catalogazione e presentazione di immagini, oltre che la nuova release di "EGS-TV Video & Framegrabber".
Un po' datata risulta la versione 5.1 del software Emplant (giunta in poco tempo già alla v5.3), mentre avanza alla versione 0.65 l'emulatore dell'ormai antidiluviano (ma mai dimenticato) Vic 20.
In fatto di demo si può collaudare la versione 2.0 di TurboText (Oxxi), e prendere visione, tramite immagini in HAM8, di "Photogenics" prodotto dalla casa inglese "Almathera" (ricordate CDPD?). Si tratta della vera e propria risposta europea a "ADPro", (e a pacchetti per Mac e Windows come Adobe Photoshop), inoltre il programma supporta, tra il numeroso hardware, le schede grafiche OpalVision, Picasso II e il digitalizzatore Vlab, della tedesca MacroSystem.
Tra i demo grafici fanno spicco quelli del Party '94, numerosi quelli per AGA, ma ancora di più quelli musicali, composti in gran parte da moduli per ProTracker.
Tra i cacciatori dei fastidiosissimi virus, è disponibile la versione 6.51 di "Virus_Checker", di cui è stato aggiornato il bootblock.brainfile; inoltre, è inserita una lista di archivi (Vlist117) "dannosi" e "programmi" da evitare.
Anche la sezione immagini è stata aggiornata con nuove creazioni. Numerose, come sempre, quelle realizzate con Imagine, ma con una buona presenza di quelle provenienti da Lightwave; non mancano figure in formato Photo-CD e i relativi loader per programmi quali "Adpro" e "ImageFX", di quest'ultimo sono disponibili script ARexx anche per la versione 2.0, come quello che consente di creare effetti speciali con testi.

About FRESH FISH 8

Nome prodotto: Fresh Fish 8

Prodotto da:
Amiga Library Services
610 North Alma School Road - Suite 18
Chandler, Arizona - 85224-3687 USA
Tel/Fax (001) 60.24.91.00.48
E-mail:info@amigalib.com

Disponibile presso:
Computer Video Center
Via Campo di Marte 122 - Forlì
Tel. (0543) 66.388
Tel. (0543) 66.453

Prezzo: 79.000 lire

Configurazione richiesta: CD-Rom per Amiga, A570, CDTV e CD32 con drive esterno o in rete con Amiga.

A favore: 155 Mbyte di nuovi programmi e una selezione di archivi provenienti dai volumi precedenti; allo stesso prezzo (fluttuazioni del dollaro permettendo) sono inclusi ben due CD.

Contro: Non è possibile effettuare il boot da CDTV e CD32, minore quantità di nuovi file rispetto a compilation concorrenti.

Appunti

L'uscita di ogni nuovo CD tratto dall'archivio Aminet è sempre una festa, sia per chi utilizza un Amiga un po' datato sia i modelli AGA.
A chi possiede la combinazione Amiga e PC, con il CD-Rom installato su quest'ultimo, farà piacere sapere che il CD è utilizzabile per copiare e trasferire file, anche su quest'ultima piattaforma, e questo grazie al livello del formato ISO 9660 adottato.
Pretendere di descrivere o citare tutti gli aggiornamenti di questa nuovo volume risulta un'impresa impossibile, d'altronde lo stesso accade a chi lo acquista.
Infatti, come l'esperienza insegna, sia per Aminet sia per altre compilation analoghe, la ricerca più efficace avviene nel momento del bisogno e soprattutto nel caso di acquisto di nuovo hardware (utility e driver), software (script e programmi di supporto) e quando si affrontano nuove applicazioni.

Fresh Fish Volume 8

Grandi novità nell'ottavo volume della serie realizzata da Fred Fish: la prima di queste è l'offerta di ben due CD quasi allo stesso prezzo di uno, la seconda consiste nella presenza di numerosi programmi, tool, librerie e sorgenti della serie GNU (oltre 193 Mbyte), che in futuro dovrebbe essere ulteriormente ampliata.
L'esigenza di disporre di due CD nasce anche dalla decisione di non eliminare la parte dedicata alle Bbs e soprattutto di non proporre materiale interamente compattato, una scelta questa che dimostra come lo spazio di un CD sia oramai sempre più ristretto.
Anche l'organizzazione del disco è stata riveduta, da notare comunque che la quantità di nuovo materiale non supera i 115 Mbyte.
Il primo CD contiene programmi eseguibili, mentre il secondo è principalmente destinato alle Bbs, dato che ospita 460 Mbyte di archivi compattati, provenienti sia dai volumi precedenti sia dalle altre sezioni del primo CD.
Per la ricerca dei programmi e la gestione delle directory vengono confermati "KingFisher", "A-Kwic" e "DirWork", già ampiamente descritti nelle recensioni dei precedenti volumi,

Dust v1.33 consente di creare animazioni per Imagine.

Lightwave v3.5 e ImageFX v2.0 ne combinano veramente delle belle...

Le allusioni al bug del Pentium sono fonte di ispirazione per Rowan Crawford, al suo primo progetto con Lightwave.

e "PItools", una piccola utility (disponibile anche il sorgente), che consente di generare liste di file personalizzate.

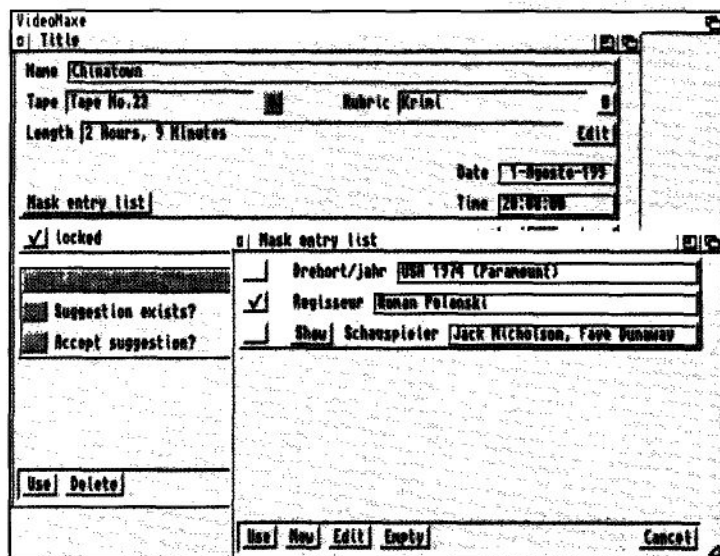
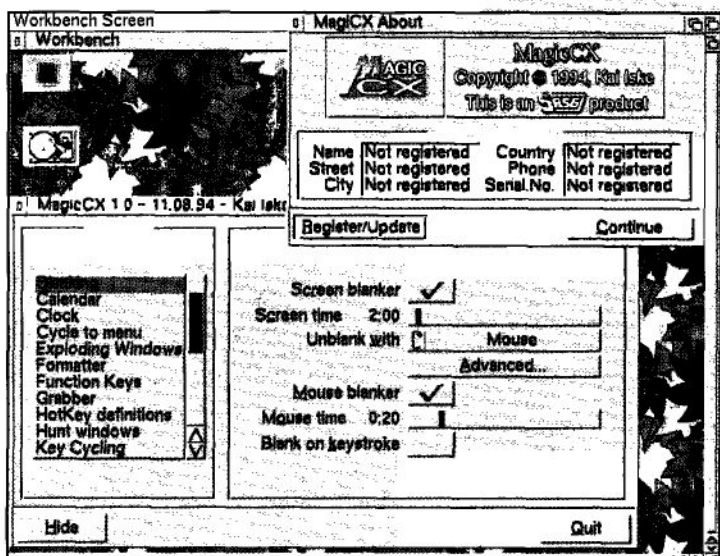
Contenuto

I nuovi file sono inseriti nell'omonima directory del CD 1, questa si divide nelle seguenti aree (categorie): biz, comm, dev, disk, docs, game, gfx, hard, misc, mods, mus, pix, text e util.
Le altre sezioni sono GNU, information, tools e usefull, come si può vedere dall'analisi del root del disco i possessori di CDTV e CD32 dovranno avere il drive esterno o essere collegati in rete con un Amiga, data l'impossibilità di effettuare il boot. Prima di effettuare il solito commento sui nuovi file segnaliamo la presenza dei "Native Developer Update Kit", nelle versioni 2.04, 3.0 e 3.1 del sistema operativo, naturalmente con tanto di "include". Nella stessa area (useful) è disponibile la versione shareware di "Main Actor", il programma che permette conversioni di numerosi formati di immagini ed animazioni e che rappresenta anche un ponte verso altri ambienti, vedi conversioni da e nei formati FLI e FLC (Autodesk) o il caricamento del formato AVI (proveniente da Windows) con un massimo di 8 bit e senza il supporto dell'audio. Tra le nuove release segnaliamo "Video Maxe" v04.44 (localizzato in inglese e tedesco) che consente una valida catalogazione di videocassette, con tanto di durata, numero progressivo, nome del regista e dei principali attori e con la possibilità di operare una veloce ed efficace ricerca. Tra i programmi di gestione di una Bulletin Board System, segnaliamo il demo di "4D-BBS" v2.92 e "EazyBBS" v2.17 di Andreas M. Kirchwitz, realizzata in stile Unix con il supporto dello standard UUCP, con la particolarità di supportare più utenti contemporaneamente e sistemi multilingue. I terminali di comunicazione sono rappresentati anche da "Term" con la release 4.2 (già sostituita dalla più stabile 4.3),-in versione 68000 e 68030 con tanto di gtlayout.library, anche questa ottimizzata per processori 030. La sezione animazioni include "Machinanim", realizzata dal mitico Bill Graham con Imagine 3.1, e "Automatic Sketch Artist" (ASA), creata da Gerd Struwe con un programma che genera corpi umani, tramite particolari codici.
Questo artista tedesco è molto noto in

Italia perché oramai da ben due anni partecipa con successo alle nostre maggiori manifestazioni di Computer Art, quali il Bit Movie di Riccione e il Pixel Art Expo di Roma. I programmi dedicati al 3D disponibili sono soltanto "Pov Panel" per l'universale "Persistance of Vision" v2.0/2.2 e "Soft Shadows", un'utility per "Imagine 3.1" (non è assicurata la funzionalità con versioni inferiori), con cui è possibile creare l'omonimo effetto sulle ombre. Il file che accompagna il programma è realizzato da Bill Graham che indica passo passo il procedimento da seguire per la realizzazione delle ombre "morbide", il tutto condito con qualche frase irriverente verso "Lightwave" (un po' di sana competizione non guasta mai).

Tra le directory utility, ma le sue potenzialità sono maggiori, segnaliamo "BrowserII" e la versione 3.22 di Filer.

Gli archivi del secondo CD sono disposti tutti nella directory "BBS" che si divide nelle classiche categorie di file. Come già detto gli archivi provengono da collezioni precedenti e dal disco numero 1, non mancano quindi immagini di Bill Graham, animazioni di Eric Schwartz, viewer per immagini provenienti da ambienti Windows e Mac o programmi come "Image Studio" v1.2.1, con cui convertire o manipolare picture di vari formati grafici. All'interno dell'area dedicata alle utility ritroviamo un condensato di commodity quale può considerarsi "MagicCX" v1.0 del tedesco Kai Iske, uno dei migliori programmi liberamente utilizzabili su Amiga. "MagicCX" propone diversi screen blanker, il classico orologio, un calendario che si inserisce sullo schermo del Workbench, consente di catturare l'immagine dello schermo attivo, formatta dischi vergini, fornisce un effetto di animazione in fase di apertura e chiusura delle finestre, aggiunge i comandi ". " e ".. " stile Unix, per muoversi all'interno delle directory, visualizza la lista degli schermi con possibilità di portarli in primo piano, inoltre dispone di una porta ARexx e di tante altre funzioni che vale la pena di provare, prima di deciderne l'eventuale (ma difficile) rimozione. Tra i giochi segnaliamo l'immancabile poker stile Vegas, "Montana v1.2", un simpatico solitario con le carte, Othello, Mineweeper, Shanghai, il demo di JetStrike, con ben dieci livelli giocabili, giochi spaziali e la classica battaglia navale.

"Mkisofs" v1.7 è il porting da Unix

Con VideoMaxe si possono catalogare le videocassette, con tanto di numero progressivo, nome del regista e degli attori.

L'ottimo MagicCX è disponibile su Fresh Fish volume 8.

(GNU), di un programma che permette il "premastering" dei CD-Rom in formato ISO-9660 livello 2, accettato dai duplicatori industriali.

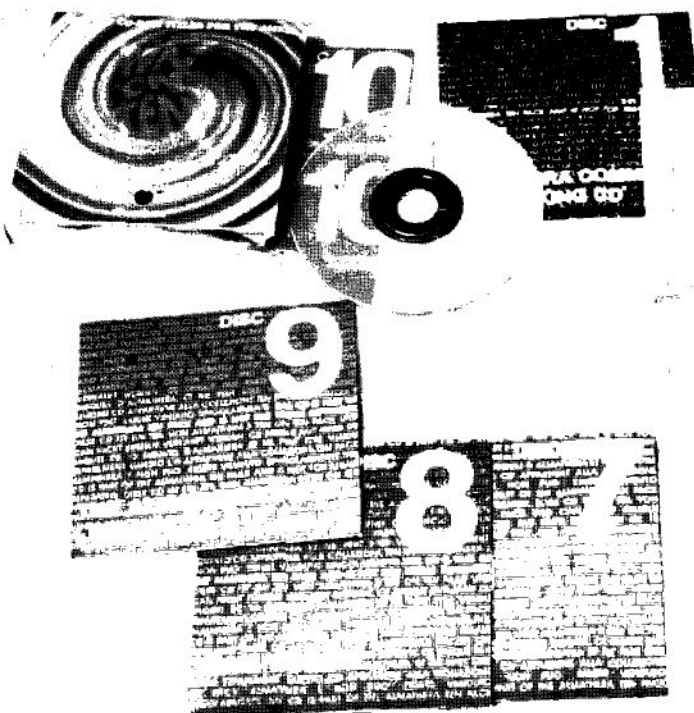
Sono quindi supportati sia i formati Amiga (CDTV e CD32) sia quello per ambiente Ms-Dos (esclusa la multisessione). Infine citiamo "ManageCD-Piçs", un'utility che genera liste di immagini presenti in qualsiasi unità, consentendone una facile visione, con possibilità di slide show. Sono già forniti i database di CD quali la serie "Fresh Fish" sino al volume 7, "Gifs Galore", "Meeting Pearls I" e altre compilation. Nelle sezioni non menzionate, per mancanza di spazio, sono disponibili tantissime recensioni di hardware e software, driver per stampanti e altri prodotti, moduli e programmi musicali e quant'altro si possa immaginare.

Il contenuto

Fred Fish ha raddoppiato il numero dei CD con l'intento di fornire maggiore materiale agli appassionatissimi utenti di Amiga; il risultato è indubbiamente positivo, anche se abbiamo notato qualche release un po' troppo datata o comunque già superata da altre compilation concorrenti.

L'enormità degli archivi contenuti nell'ottavo Fresh è comunque un'occasione da non perdere, anche se sarebbe preferibile che venisse aumentato lo spazio riservato alle novità.

Tanto, tanto... troppo! Software

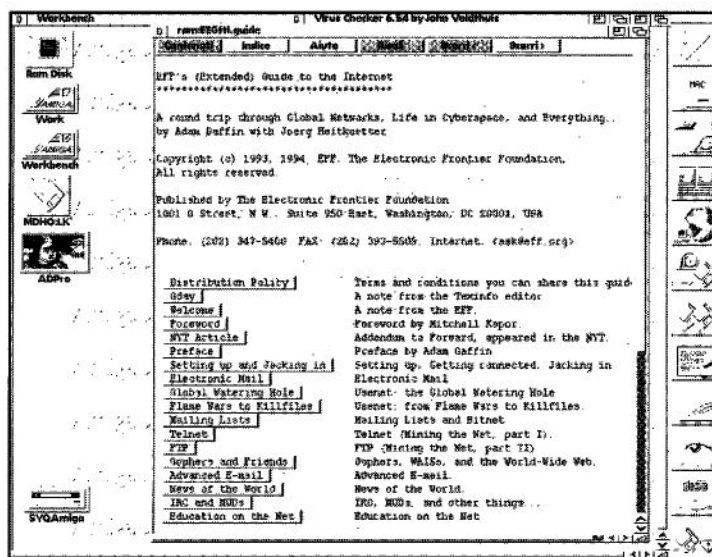
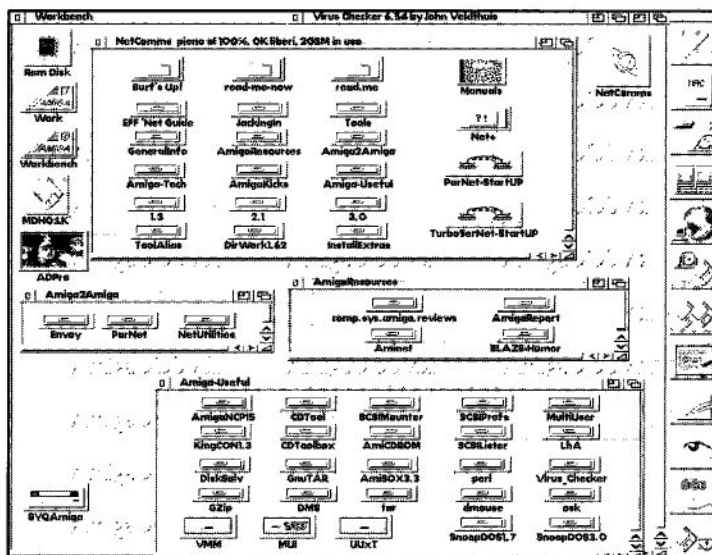
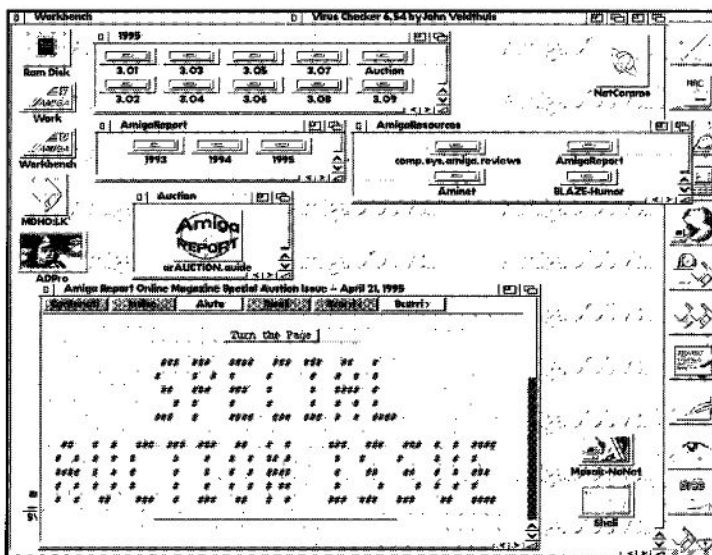
La Almathera ci ha abituati ad un alto standard per le sue realizzazioni. Oggi vi presentiamo quella che si potrebbe definire un'offerta bundle di CD-ROM. Dieci CD in un unico package: uno sforzo non indifferente con un risultato soddisfacente.

Almathera Ten-on-Ten

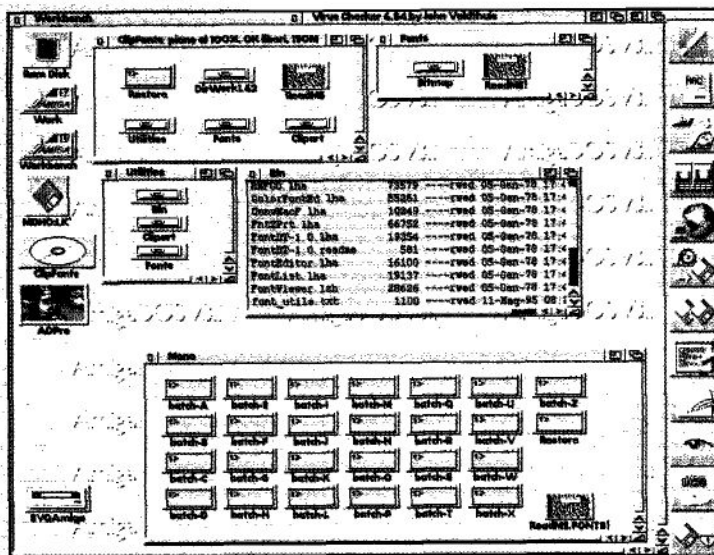
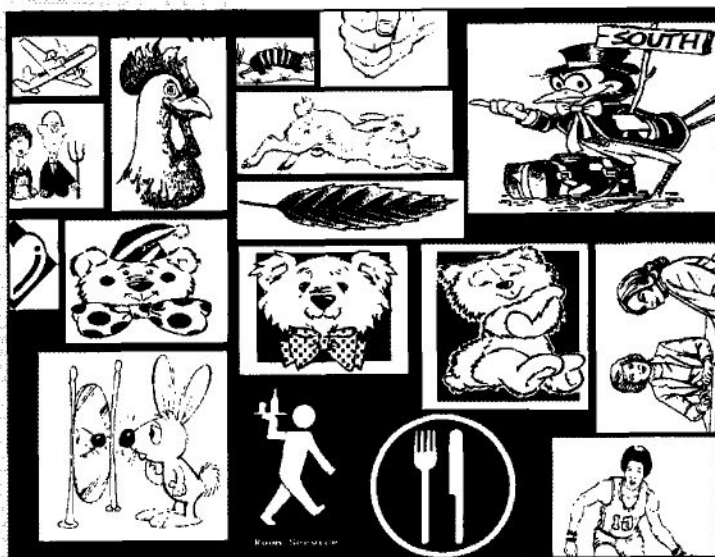
di **Michele Iurillo**

Abbiamo avuto modo di vedere diverse realizzazioni della Almathera. Famosa soprattutto per la fortunata serie CDPD, e ora anche per il programma Photogenics che abbiamo provato sul numero di maggio 1995. Photogenics è ora giunto alla versione 1.2 (tra l'altro presente su uno dei CD in questione in versione demo), e mentre aspettavamo questo upgrade, dalla busta marchiata Almathera è *scivolato fuori* un pacchetto di un insolito contenuto. Ten on Ten è composto di dieci CD: Almathera Comms & Networking CD, CDPD 1, CDPD 2, Demo 1, World Vista, Illustrated Works of Shakespeare, Pandoràs CD, Team Yankee, The Almathera Photo Library CD, The Almathera Clipart & Fonts CD. Analizzeremo brevemente tutti i CD, ma ci soffermeremo soprattutto sul primo per via dell'importanza e della "freschezza" del suo contenuto.

Almathera Comms & Networking CD è una vera miniera d'oro o, forse, un pozzo senza fondo. Le infor-

mazioni ed il software che scaturiscono da questo CD sono di grandissima utilità. Troviamo tutto il software per la gestione Ami/TCP-IP in tutte le versioni. Il software da installare è accompagnato da tutorial e Faq in formato testo e Amigaguide. Addirittura è presente la guida "Zen and the Art of Internet" di Brendon P. Kehoe in formato testo e in formato Postscript. Un libro con tutto quello che si deve sapere sulla rete delle meraviglie, di ben 98 pagine. Oltre a Ami/TCP-IP è presente, ovviamente, tutto il software per il funzionamento via seriale (PPP) e i tool di Internet. Amiga Mosaic nelle ultime versioni. Il famoso brownser di WWW nelle versioni locale, remota, no net (per il test delle pagine HTML). Grazie ad Amiga Mosaic stiamo costruendo le pagine Web di Enigma Amiga Run che saranno allacciate entro la seconda metà di luglio su SkyLink. Sulle nostre pagine Web, di cui potete vedere qualche anteprima su questo numero di EAR, potrete trovare una versione telematica ridotta dei contenuti degli ultimi numeri della rivista, oltre a poter contattare la redazione o tutte le località Amiga più importanti nella rete Internet.

Il Website è stato realizzato dal sottoscritto con l'aiuto dell'onnipresente Maurizio Bonomi, già costruttore di diverse home page (la sua) oltre che esperto di HTML. Proprio su questo CD abbiamo reperito la guida HTML che ci è stata utilissima per la realizzazione delle pagine di EAR. Anche le altre redazioni della G. R. Edizioni (PCWindows, PC Game Parade) stanno improntando le loro pagine, ma noi le abbiamo già terminate. Il merito? Di Amiga! Tornando al CD in questione, troviamo anche tutte le altre utilità per Internet. ALynx dà la possibilità di accedere al WWW in modo testuale (si tratta di un clone del famoso programma Lynx per Linux). Amiga Elm è un gestore di Email Internet, mentre Tin permette di leggere tutte le news provenienti dagli user group, vero e proprio cuore pulsante di Internet. Ci sono Gopher e Archie, oltre ovviamente a molti file di documentazione per installare tutto il software suddetto. Ci sono anche tutti i file di supporto per le reti, Envoy, Parnet e altri sono accuratamente preparati per l'utilizzo e sono accompagnati da una grande quantità di informazioni. Sono presenti anche la ultima versione di Term (v4.3b) e di Ncomm (v3.0), oltre al nuovissimo Terminus. Un cassetto

Bellissime le guide ipertestuali presenti nel CD Networks e Comm. Questa è una guida ad Internet.

Amiga-Useful contiene le ultime novità in fatto di programmi di utilità.

C'è la collezione completa di Amiga-Report. Il magazine OnLine di Jason Compton.

Il CD Fonts & ClipArt ne ha per tutti i gusti.

Ecco una collezione di ClipArt.

La versione Demo di Photogenics 1.2 è presente nel CD con molte immagini.

chiamato Amiga-Useful nasconde molte nuove versioni di programma di utilità. Troviamo ad esempio la versione v3.03 dell'elvetico Scsi-Mounter o il Virus Checker v6.53, oltre a AmiCDRom, la file system di PD per il CD e le ultime versioni di Lha e Snoopdos. In formato Amigaguide sono presenti, oltre alle già citate guide per il networking, anche una serie di FAQ relative ai problemi dell'Amiga 4000 o del CD32 oltre agli ultimi numeri di Amiga Report, la rivista telematica di Jason Compton. Le Faq presenti sono state direttamente prelevate dai vari usergroup e sono una vera miniera. La quantità di informazioni contenuta in questa sezione è di qualità assoluta e permette la consultazione senza costosi download dal nostro service provider. Il CD è aggiornatissimo: basti pensare che ci sono tutte le conferenze IRC relative alla asta Commodore e gli ultimi numeri di Amiga Report (3.08, 3.09). È da sottolineare come tutte le informazioni presenti siano recenti e aggiornate. Possiamo tranquillamente affermare che la sola presenza di questo CD rappresenta un valido motivo di acquisto dell'intera compilation di CD. Ma passiamo ad analizzare gli altri dischi che troviamo in Ten-on-Ten.

CDPD 1, CDPD 2 e Demo

Di questi dischi ne abbiamo già abbondantemente parlato nei numeri scorsi. Anzi abbiamo anche parlato di tutte le versioni che si sono susseguite in questi mesi. Non ci soffermeremo dunque su questi due CD che contengono praticamente tutti i Fish Disk. Molti di questi dischetti contengono software oramai inutilizzabile su Amiga, ma il loro valore "collezionistico" è molto alto. Pensate a quanto dobbiamo a Fred Fish e alla sua passione superata solo da Aminet. In entrambi i dischi c'è la dotazione di Parnet (presente, per il vero, su tutti i dischi della Almathera) per controllare direttamente un eventuale CDTV remoto o un CD32 come lettore CD. King Fisher ci permetterà di trovare tra tutti i dischi quello che ci serve. Abbiamo già sottolineato come sia più semplice e geniale la soluzione adottata dagli autori di Aminet (semplici Amigaguide), ma questo programma è comunque l'unico sistema per "pescare i pesci" in modo veloce.
Sui Fish Disk si è costruita la storia del

PD per Amiga e oggi, anche se offuscato dal mito di Aminet, il vecchio Fred continua a pescare programmi per noi. Grazie Fred... Grazie di cuore!
Sul CD Demo 1 troviamo numerose demo commerciali di giochi e di programmi, oltre a una marea di materiale shareware. Il valore di questo CD è di puro collezionismo visto che anche qui molto materiale è datato e non è certo paragonabile ad altre compilation. Possiamo trovare la versione demo di Secret of Monkley Island e di altri giochi famosi.

World Vista

World Vista è un software dedicato al CDTV ma che può essere utilizzato anche con un normale Amiga, a patto di prendere qualche precauzione. Su questa opera multimediale c'è una quantità notevolissima di informazioni. Fra le altre, notizie dettagliate sull'economia di tutte le nazioni del mondo. Molto interessante è la parte riservata alle cartine geografiche. A differenza dei programmi che abitualmente si vedono in giro, World Vista non ha delle carte vettoriali, ma delle vere e proprie cartine geografiche digitalizzate che scrollano sul video utilizzando il telecomando del CDTV o il mouse.
Le zone cerchiate di rosso nelle cartine permettono una ulteriore scala di dettaglio. Dettaglio che ci permette di vedere da vicino le zone più importanti dal punto di vista geografico. Selezionando l'Italia è possibile vedere nel dettaglio il nostro amato stivale, in una ideale tripartizione: nord, centro e sud; in alcune zone è possibile vedere da vicino l'area metropolitana delle città più importanti come Milano, Roma. A proposito di attualità siamo anche andati a vedere Bensheim in Germania, dove verrà aperta la nuova società Amiga Technologies.
Il programma non è molto stabile per via del fatto che non è stato proprio scritto per il nostro A4000 dotato di Picasso, ma nel complesso siamo riusciti ad utilizzarlo. È da notare che sul disco ci sono tutte le cartine a vostra disposizione in formato IFF.

Immagini, Clip Arts & Fonts

Diciamo la verità. Quante volte avete desiderato un tocco più personalizzato a qualche vostra produzione. Magari con una fonte di caratteri particolare. Tra la decina di CD-ROM presenti in questo package, ne spunta uno davvero interessante. Clip Arts & Fonts contiene fonti in formato Bitmap, Truetype per ogni vostra esigenza. Classificate in directory con l'iniziale del nome di ciascun gruppo di fonti, la loro ricerca è semplicissima. Per aumentare ancora il grado di personalizzazione di lettere e documenti ci sono anche migliaia di clip art divise per argomento. Sono in bianco e nero e ben si adattano alle più svariate situazioni.
Loghi, simboli e disegni spiritosi sono disponibili sul nono CD della combriccola.
Sul decimo la novità più ghiotta. La versione Demo di Photogenics con una serie impressionante di immagini in tutti i formati. Gif, Pcx e addirittura Photocd sono a disposizione per provare il programma di fotoritocco più economico e più innovativo per Amiga. Questa versione limitata non permette molte funzioni e non permette di importare immagini con una risoluzione massima 500x500. Malgrado le limitazioni il programma nella versione 1.2 è molto veloce, se paragonato alla vecchia versione (recensita sul numero di maggio di Ear).
Ci sono moltissime immagini divise per categoria. Oltre alle solite belle ragazze possiamo trovare anche il meglio del ray-tracing in circolazione, oltre a qualche bonus. Le immagini presenti sono perlopiù in circolazione da diverso tempo, ma è molto più comodo conservarle su questo CD che tenersele sull'hard disk!

Ed altro ancora...

Oltre a i dischi già citati, ci sono anche altri CD non certo da considerare dei riempitivi. Team Yankee è un gioco d'azione con la simulazione 3D di un carro armato, mentre il sommo poeta inglese William Shakespeare presenta (si fa per dire) tutte le sue opere con illustrazioni interessanti nel CD numero sei. Le opere sono presentate ovviamente in lingua inglese. Su Pandora CD ci sono la bellezza di duemila immagini per le applicazioni multimediali, oltre a qualche buon dimostrativo del settore. Questo CD, il numero sette, si era già visto in circolazione e non aveva avuto un grande successo.
La collezione è davvero ben realizzata, e come già detto, il CD Networking varrebbe da solo le 38 sterline da pagare per tutta la serie dei CD. Dare un'occhiata a Photogenics può essere interessante per quanti volessero assaggiare le potenzialità di questo programma. Alla Almathera continuano a non deluderci...

About Ten-on-Ten CD

Nome Prodotto: Ten-on-Ten

Prodotto da:
Almathera
Southerton House
92-94 Church House, Mitcham, Surrey,
CR4 3TD England
Tel. 0044 (181)68.70.040
Fax. 0044 (181)68.70.490

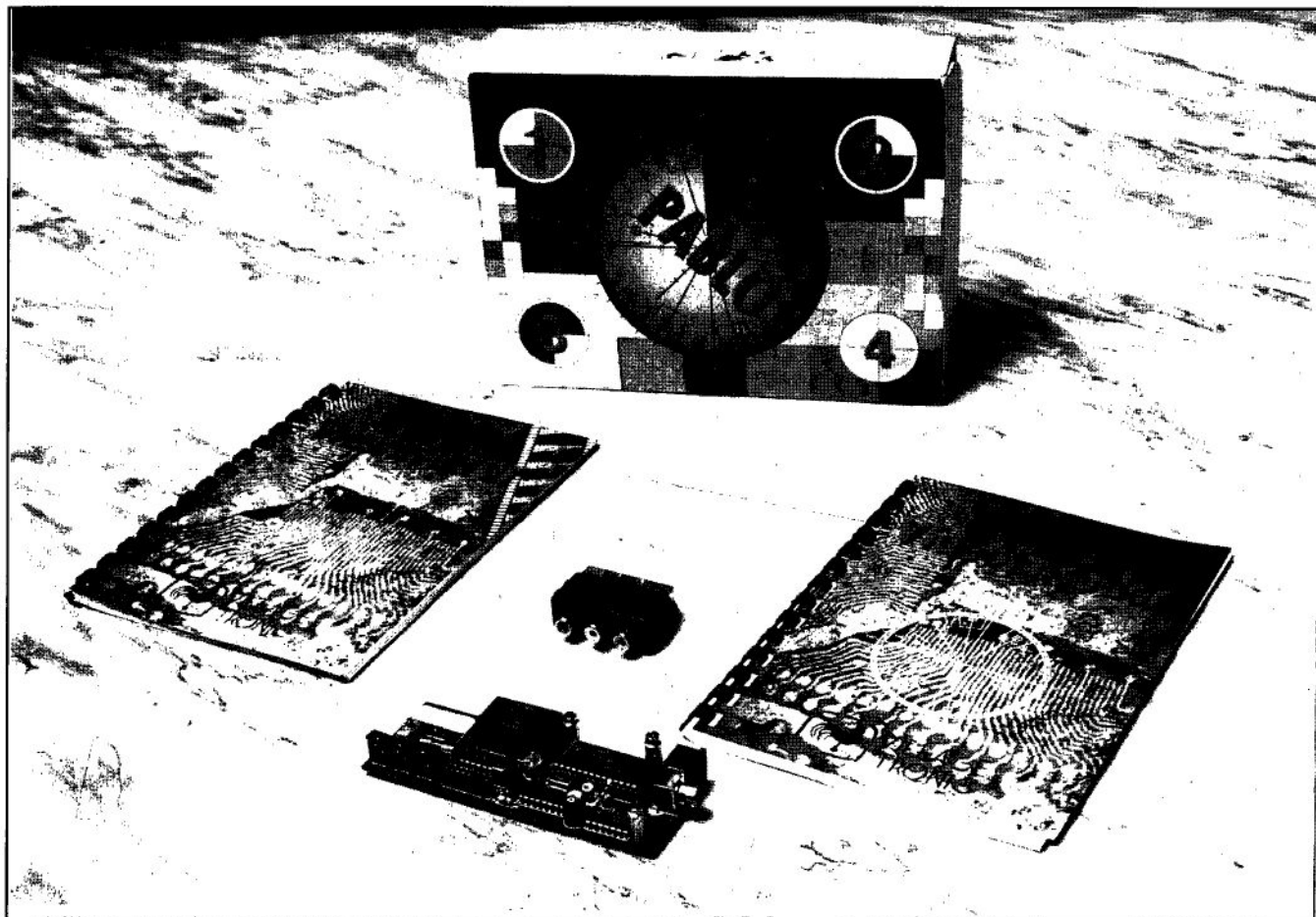
Prezzo: circa 38 sterline inglesi

Configurazione richiesta:
Qualunque Amiga, WB 2.04 o superiore e un CDROM

A favore:
Un progetto senza precedenti: 10 CD interessanti.
Imperdibile il primo Networks & Comm., che da solo giustifica la spesa per tutta la collezione.

Contro:
Alcuni programmi sono un po' datati.

Hardware grafico per Picasso

Entriamo nell'universo della videoproduzione con il nuovissimo encoder per la scheda grafica Picasso II.

Pablo Picasso in TV...

di ***Paolo Griselli***

Chi opera nell'area grafica con un computer della serie Amiga, non può non conoscere la Picasso II. Prodotta "giocando" sull'handicap principale del nostro computer, ovvero il mancato aggiornamento del chipset grafico (AGA non piace a nessuno...), ha consentito l'accesso alle alte risoluzioni e al true color da parte di tutti i possessori di un computer Amiga.

Per un utente che come il sottoscritto lavora con la Picasso da quasi due anni, sarebbe impensabile ritornare ai 16 colori in HiRes (4096 in HAM LoRes), messi a disposizione dall'A2000.

Orbene, quello che in realtà ha garantito il successo alla Village Tronic è stato il saper inventare "l'acqua calda", ovvero prendere una scheda simil SVGA e infilarla in qualche modo nello slot Zorro II di Amiga, garantendo la completa trasparenza al sistema con una pesantissima patch in grado di ingannare l'O. S.

L'operazione non è stata facile, perché da un lato si cercava di utilizzare una tecnologia già esistente, dal-

l'altro si tentava di soddisfare le esigenze dell'utenza di una piattaforma che da sempre ha offerto "un po' di più" rispetto alle altre.
Il chip montato sulla Picasso è stato scelto per la sua estrema versatilità: in particolare, la possibilità di "scendere" ad una frequenza tale da consentire senza troppi problemi la conversione verso il segnale PAL, assolutamente "di default" fin dal primo A1000. Se Amiga è ancora in vita lo deve proprio a questo: essere il primo computer dal basso costo in grado di gestire normalmente le frequenze televisive, sia europee sia americane (PAL, NTSC).
Risulta così spiegata la possibilità da parte della circuiteria della Picasso di generare un segnale video a 15,6 KHz (50 Hz), perfettamente coerente con le esigenze televisive (europee).
Vi chiederete a questo punto a cosa serve l'encoder, visto che la Picasso ci fornisce un segnale dalle dette caratteristiche. In realtà, la Picasso rimane poco più di una "banalissima" SVGA, e come tale fornisce un'uscita video completamente incompatibile con lo standard PAL.
Tanto per fare un esempio, la presa VGA fornisce uscite RGB separate (red, green, blue) oltre a quelle per i sinc orizzontali e verticali, mentre per connettersi ad un VCR S-VHS abbiamo bisogno di un segnale "croma" per il colore, ed uno "luma" per la luminanza (Y/C).
Qui entra in gioco Pablo: con la sua circuiteria è infatti in grado di convertire i segnali RGB puri della Picasso in un segnale Y/C (S-VHS) o composito (luma+croma+burst) comunque adatti per la videoregistrazione.
La novità sta nel fatto che il segnale è già a 15 KHz, mentre nelle VGA tradizionali deve essere dimezzato dai 31 KHz standard forniti, con un processo alquanto sporco e impreciso.
Il segnale della Pablo risulta così di discreta qualità, nonostante però ci siano alcune ombre che affronteremo nei prossimi paragrafi.

Package e manualistica

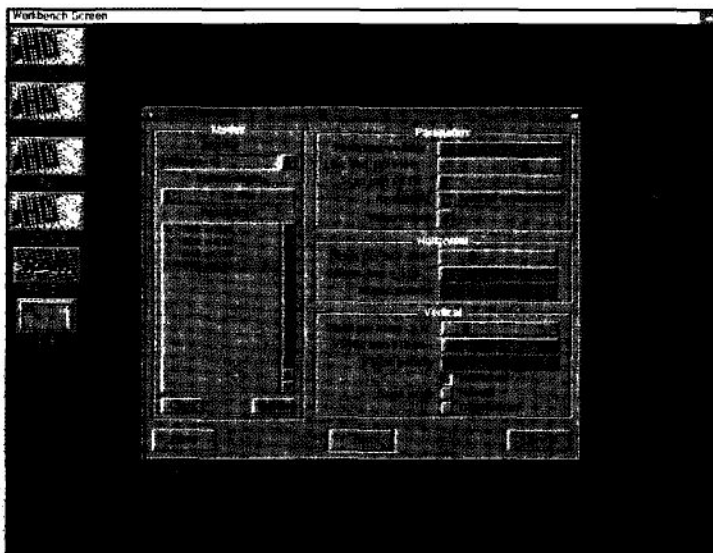
L'encoder Pablo ci è pervenuto in una scatola di cartone molto semplice, contenente la schedina hardware, un cavo CINCH per il segnale composito, un cavo Mini DIN per il segnale Y/C, un adattatore CINCH (video/audio L-R) / SCART ed una nuova piastrina metallica posteriore da sostituire a quella presente sulla Picasso II. Sul manuale è segnalata la presenza di un adattatore Cinch / BNC (per apparecchiature da studio) che però non è risultato presente all'apertura della confezione.
Oltre a questo vengono forniti due manuali in lingua inglese, uno per il Pablo e uno per il programma di animazione a 8/16/24 Bit MainActor Pro, e cinque dischi di programmi ed animazioni, pronte per essere visualizzate con la scheda Picasso.
I manuali, pur nella loro brevità, forniscono informazioni dettagliate sull'installazione con tanto di immagini e di disquisizioni di carattere tecnico. Non mancano appendici ricche di consigli, schemi tecnici e nozioni di vario genere.

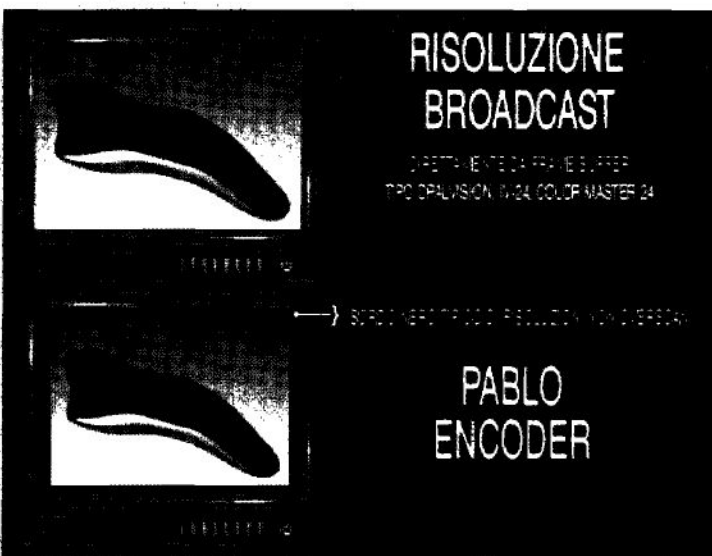
Installazione e richieste hardware

L'installazione comprende, come avrete capito, una sezione per l'hardware ed una per il software.
Installare Pablo è veramente semplice: per prima cosa occorre togliere dalla sua sede la scheda Picasso, poggiandola su un piano antistatico per evitare di rovinare i vari componenti.
Occorre poi sostituire la basettina metallica della scheda con quella fornita insieme a Pablo, dotata peraltro di due nuovi "buchi" per le uscite video dell'encoder.
Fatto questo, si può montare la schedina, che formerà un sandwich con la sua sorella maggiore.
Non rimane che riassemblare il tutto e prepararci per l'installazione software.
Fino a qui sono stati impiegati circa 10 minuti.
Nei cinque dischi di cui abbiamo in precedenza parlato, è presente oltre a MainActor Pro, tutto il software di gestione che normalmente accompagna la Picasso: chi lo avesse già installato potrà saltare questa prima fase.
Vi facciamo notare comunque la presenza di preset per il programma PicassoMode tramite i quali vengono fornite le principali risoluzioni a 15 KHz.
Per fare le cose con ordine è bene comunque avvalersi dell'installer fornito in dotazione (standard Amiga), che è in grado di aggiornare eventuali librerie o driver per la scheda dopo aver ispezionato la nostra directory di sistema.
Dobbiamo purtroppo far notare la presenza di un bug nel detto programma che, dopo aver finito l'installazione del software dedicato alla scheda, si rifiuta di installare il MainActor. Per ovviare a questo inconveniente è sufficiente saltare il passo nel quale viene chiesto se si voglia installare il programma di animazione fornito, per poi installarlo direttamente dal suo disco, dotato peraltro di installer dedicato.
Notate bene però che se volete decomprimere anche le animazioni e le immagini demo è necessario continuare l'installazione con il programma principale (saltando appunto il passaggio con il bug), rispondendo di sì nel passo successivo.
Per ultimare questa fase, bug compresi, abbiamo impiegato poco più di 7 minuti.
Finiamo ricordandovi che la versione di MainActor fornita è quella commerciale, ufficialmente distribuita proprio dalla Village Tronic.

Pablo, Picasso e VCR

Dopo una breve sessione con PicassoMode, atta a rendere accessibili le risoluzioni a 15 KHz, siamo finalmente pronti per sfruttare appieno le potenzialità del nostro hardware.
Perché sia produttivo, Pablo deve essere collegato ad un videoregistratore VHS o ancora meglio S-VHS. Nel nostro caso sono stati impiegati due VCR, uno per ogni standard.
In particolare un Panasonic NV-HD101, quattro testine, stereo, per il formato VHS, ed un JVC professionale per il S-VHS.
Era inoltre presente un TBC (Personal TBC) ed un genlock (G-Lock GVP) con i quali non sono state riscontrate anomalie o incompatibilità.
Il metro di paragone utilizzato è l'uscita video del G-Lock collegato al noto frame buffer OpalVison (Centaur Dev.).
Una nota dolente: Picasso II più Pablo non sono compatibili a livello hardware con la OpalVision. La cosa non ci ha preoccupato più di tanto: ci ha però costretto ad eseguire due prove con due configurazioni hardware differenti.
Per prima cosa abbiamo collegato due monitor al Pablo, uno tramite l'uscita Y/C e l'altro in composito, notando subito la differenza di qualità tra le due modalità. Quello che è accaduto era tutto sommato prevedibile: l'uscita in composito, tenendo conto delle limitazioni legate all'uso di questo standard,

Il programma per la definizione dei modi video e delle rispettive frequenze accessibili tramite Picasso II. Notate il range di frequenze ottenibile con il chip della Picasso; è compresa la frequenza di 15,6 Khz / 50 Hz necessaria per il riversamento in PAL.

è risultata incerta, con un discreto crawl dei colori, anche se solo con tinte abbastanza sgargianti. In linea di massima ci aspettavamo qualcosa di più, ma in realtà la qualità raggiunta si attesta come livello a quella dell'uscita composita di un buon encoder non professionale.
Le cose cambiano quando si opera in Y/C: l'uscita è risultata molto pulita, con un delay minimo tra luma e croma. In termini più semplici, i colori sono risultati alquanto stabili e privi di sbavature (vistose).
Il secondo esperimento provato è stato il collegamento in Y/C attraverso il TBC. La qualità non è cambiata di molto: l'unico vantaggio, oltre chiaramente alla correzione del segnale, è stato il poter agire in tempo reale su controlli di luminosità, colore ecc. messi a disposizione dal software del TBC. Pablo dispone di controlli di questo tipo, solo che sono accessibili esclusivamente dalla scheda, il che implica fare le modificazioni con l'Amiga scoperchiato.
In sede di registrazione il rapporto tra composito e Y/C non muta: la qualità della registrazione composito/VHS è discreta, ma non superba. Al contrario, nell'ambito della registrazione S-VHS con apparecchiature professionali il segnale rimane pulito e, in linea di massima, buono.
Se dipendesse solo dalla qualità del segnale, potremmo consigliare l'uso di Pablo per produzioni semi-professionali. Purtroppo non dipende solo da questo: esistono infatti delle pesanti carenze di cui ci occuperemo nel prossimo paragrafo.
Un'ultima osservazione riguarda il rapporto con i convertitori VGA/PAL tanto in voga nel mondo degli IBM compatibili.
Come già anticipato, le VGA standard forniscono un segnale a 31 KHz, il doppio rispetto a quello richiesto dalla frequenza PAL. L'operazione svolta dai detti convertitori è una sorta di riduzione della frequenza da 31 a 15 KHz ed una conversione del segnale in crominanza e luminanza: la qualità risente parecchio di questo doppio passaggio, tanto che solo sofisticate circuiterie dal costo molto elevato sono in grado di ovviare a questo inconveniente per fornire un segnale accettabile.
Pablo riceve già un segnale adatto alla conversione, ed è quindi in grado di fornire ad un costo irrisorio quello che altri adattatori nel mondo PC forniscono a prezzi ben più elevati.
Certo, la qualità rispetto ad un'uscita di un frame buffer dedicato dotato di un ottimo genlock è inferiore, ma tutto sommato risulta accettabile per numerose applicazioni.
La coppia Pablo/Picasso sembrerebbe un'ottima soluzione per risolvere a basso costo il problema del riversamento di qualità di immagini ed animazioni in true color. In realtà non è così. Pablo è tagliato fuori dal mercato del video semi-pro. e pro. da due grosse mancanze, ovvero: l'impossibilità di "genlockare" l'uscita della Picasso, se non tramite un assurdo collegamento a cascata tra l'encoder un TBC e il G-Lock, ma soprattutto la mancata gestione di risoluzioni overscan, ovvero capaci di riempire con l'immagine tutto il piano dell'immagine del televisore. Interpellata la EDE, distributrice ufficiale per l'Italia della Village Tronic, ci è stata confermata questa impossibilità, attribuita peraltro più che al Pablo o alla Picasso, ad una carenza del software.
Nel momento in cui sarà disponibile un software in grado di gestire risoluzioni overscan, saremo ben lieti di comunicarlo.
Una cosa che ci ha lasciato perplessi è l'effettiva utilità della Pablo.
Di fatto animazioni a 24 bit (16 milioni di colori) in alta risoluzione sono impossibili da visualizzare in tempo reale: il bus Zorro II a 16 bit non consente un transfer rate abbastanza veloce.

Come già detto Pablo non è in grado di visualizzare schermate video in full overscan. Nell'immagine a lato è raffigurata la differenza "a video" tra una risoluzione broadcast full overscan e l'output video dell'encoder Pablo.

In bassa risoluzione la cosa è fattibile, anche se non sono garantiti in 25 frame/sec necessari per non incorrere in problemi di fluidità.
A 16 bit (oltre 60.000 colori) la visualizzazione si velocizza, anche se per ottenere risultati accettabili bisogna lavorare in bassa risoluzione.
Per le immagini statiche le cose ovviamente cambiano. Tuttavia la difficoltà nel "genlockare" il segnale rende impossibili le titolazioni. Dimentichiamoci poi programmi che alla stregua di Scala o MediaPoint sono in grado di gestire effetti in tempo reale, slide ecc.; per Picasso non ci risulta che esistano.
Gli ambiti di utilizzo professionali sono veramente pochi; rimangono comunque aperti gli sbocchi amatoriali, peraltro giustificabili visto il prezzo tutt'altro che esoso della scheda.

Il programma di animazione MainActor Pro aperto su uno schermo Picasso a 256 colori. Notate l'ambiente multifinestra coerente con l'interfaccia Intuition di Amiga.

MainActor Pro

Per finire dedichiamo una "recensione nella recensione" ad un ottimo programma che fin dalla sua prima comparsa in forma shareware, ha dimostrato un'estrema versatilità e facilità d'uso. MainActor è un "esperto" nel campo delle animazioni. È in grado di gestire numerosi formati, tra i quali alcuni dedicati a particolari schede grafiche come Picasso II, Retina ecc.
È in grado di assemblare a partire dai singoli frame animazioni nei più disparati standard, partendo dall'Anim in tutte le sue varianti, fino ad arrivare a formati tipo . FLC tipici dell'ambiente DOS. Oltre a questo introduce la possibilità di assegnare un evento sonoro ad un dato fotogramma, permettendo una sorta di sincronizzazione audio/video. Il suo uso è risultato estremamente utile per convertire animazioni provenienti da altre piattaforme. La compatibilità con la Picasso II è totale, tanto che è possibile fare il play di animazioni in formato Chunky direttamente su una finestra del WorkBench. MainActor è inoltre dotato di alcun tool per l'analisi statistica delle animazioni, sia della dimensione dei delta riferiti ai vari frame sia della velocità di visualizzazione, ed altro ancora. A nostro avviso, a prescindere dal fatto di possedere o meno un adattatore grafico, risulta essere un programma indispensabile per chi opera nell'ambito della computer animation. Non ci rimane molto da dire: in linea di massima il prodotto è orientato verso l'utente che per hobby o per piccoli lavori non troppo impegnativi in termini di qualità, ha la necessità di riversare su nastro o collegare un proiettore RGB al proprio elaboratore per visualizzare semplici animazioni o slide show. Come target si colloca nel mercato dei video encoder per schede VGA o simili, avvantaggiandosi rispetto ai cugini Intel compatibili sia come qualità sia come prezzo. Per quanto riguarda la gestione dell'overscan, siamo sicuri che la Village Tronic prenderà presto provvedimenti: il prodotto ne gioverebbe tanto da risultare interessante per l'utilizzo anche professionale. Ci piacerebbe poter disporre di un software più orientato verso le titolazioni o simili, in modo da ampliare la gamma di utilizzo dell'encoder. Il giudizio non è per nulla negativo se rivolto ad un prodotto orientato, come già detto, ad un mercato amatoriale.

About Encoder Pablo per Picasso II

Nome prodotto:
Encoder Pablo per Picasso II

Prodotto da:
Village Tronic
Wellweg 95
D-31157 Sarsted
Germany
Tel. (0049) 50.66.70.13-0

Distribuito da:
Euro Digital Equipment
Via Dogali, 25
26013 Crema (CR)
Tel: (0373) 86.023
Fax/BBS: (0373) 86.966

Prezzo: 250.000 lire circa

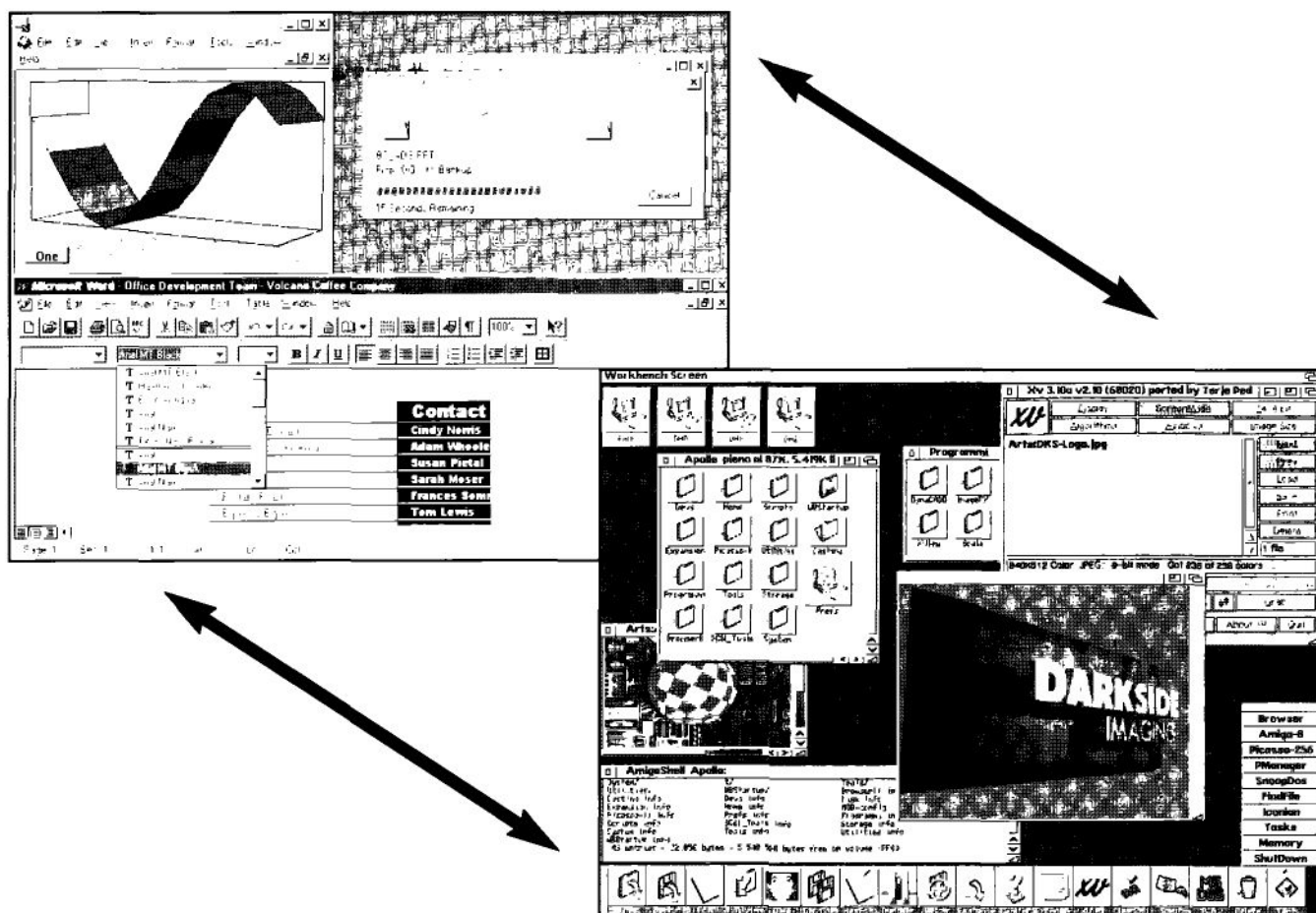
Configurazione richiesta:
Amiga con scheda grafica Picasso II.

A favore:
Discreta la qualità in video composito, buona in Y/C. Dotazione software per animazioni completa ed affidabile. Manualistica dettagliata. Facilità di installazione. Costo molto contenuto.

Contro:
Mancanza del supporto dell'overscan. Difficoltà nella gestione di un eventuale genlock. Bug nello script di installazione del software (anche se facilmente superabile). Mancanza di un software in grado di gestire presentazioni e slideshow.

Si ringrazia la F. G. G Videoproduzioni di Milano e, in particolare, il Dott. Lanzetta per la collaborazione e la consulenza.

Un "nuovo" FileSystem per il vecchio PC

Arriva la nuova versione 6 Pro del FileSystem MS-DOS che da anni fa parte del Workbench.

CrossDOS 6 Professional

di ***Marco Milano***

Sin dalla presentazione di Amiga 4000, con l'uscita del nuovo Workbench 3.0, nell'AmigaDOS è stata intelligentemente inserita la possibilità di leggere e scrivere su dischi in formato MS-DOS, l'odiato standard con cui ormai tutti dobbiamo prima o poi avere a che fare.
Ciò è stato realizzato dalla Commodore non producendo in proprio un FileSystem MS-DOS, ma utilizzando quello già bell'e pronto della Consultron: CrossDOS.
Grazie all'accordo di licenza tra le due case, nel WB 3.0, 2.1 e 3.1 è dunque presente CrossDOS, sotto forma di Commodity. Ma la Consultron ha continuato a vendere e sviluppare indipendentemente nuove versioni di CrossDOS, leggermente più potenti di quella implementata nel WB e che contenevano anche un emulatore software di PC.

Confronto velocistico tra CrossDOS 6 e CrossDOS Workbench

OPERAZIONE	CrossDOS WB	CrossDOS 6
Copia File 162K da Disco HD a RAM:	15"	10"
Copia File 123K da Disco DD a RAM:	12"	8"
Formattazione disco HD:	3'53"	4'30"
Copia File 162K da Disco HD a Disco HD:	49"	34"
Copia File 162K da RAM: a Disco HD:	29"	23"
Copia File 647K da RAM a Partizione PC Virtuale:	n.a.	1"

Ora la Consultron ha eliminato l'emulatore PC, ritenendolo obsoleto, ma ha notevolmente migliorato CrossDOS, affermando di avere raggiunto prestazioni velocistiche tali da rendere interessante il pacchetto anche per chi già ne possiede la versione Workbench.
Andremo dunque a verificare se le affermazioni corrispondono al vero, e se valga veramente la pena di compiere l'upgrade alla versione 6.

Che cos'é?

Per chi invece non possegga i nuovi Workbench e non abbia mai sentito parlare del programma, spieghiamo brevemente di cosa si tratta: CrossDOS è un FileSystem, ovvero una serie di file di sistema che permette di leggere, scrivere, copiare, formattare dischetti o Hard Disk in formato PC MS-DOS come se fossero normali dischi Amiga.
L'utilità di un simile software è grandissima, visto che chiunque utilizzi Amiga per qualcosa di più che giocare avrà prima o poi la necessità di scambiare dati con un computer PC-compatibile: nostro malgrado, gli "scatoloni" sono ormai talmente diffusi, soprattutto in ambito "ufficio", che siamo costretti ad interagire con essi, anche se solo "a distanza".
Se ad esempio dobbiamo continuare a casa la scrittura di un testo iniziata in ufficio, è molto comodo poter salvare il lavoro su un disco PC e poterlo leggere col nostro Amiga; poter esportare immagini da noi prodotte con Amiga su un PC può essere necessario per pubblicazioni, concorsi, o solo per farle vedere all'amico PC-ista; così come potremmo dover trasportare un Database creato con SuperBase Pro su un PC, per leggerlo con SuperBase Windows; gli esempi possono essere innumerevoli.
La possibilità di usare anche Hard Disk può poi permetterci di trasportare ben più del Mega e mezzo permesso dai floppy HD, ad esempio con una cartuccia SyQuest da 270 MByte, o un disco ottico da 600 Mega.
In alcuni campi però, come il trattamento delle immagini e la stampa tipografica, sono più diffusi i computer Macintosh, ed infatti la Consultron ha recentemente affiancato al suo FileSystem MS-DOS un analogo programma dedicato al formato Mac, "CrossMAC", che abbiamo recensito recentemente.

Confezione e manuale

Il programma è fornito su un solo disco non protetto dalla copia, ed è racchiuso in una busta cartacea da conservare, in quanto costituisce anche il certificato di garanzia del prodotto, riportando anche il Codice Utente da utilizzare per ottenere il supporto tecnico dalla Consultron.
Il manuale, di circa 40 pagine (in inglese), è formato da 6 capitoli e 2 appendici: la trattazione è chiara e precisa, ma si nota in molti punti l'utilizzo delle identiche frasi presenti nel manule di CrossMAC (poca fantasia?).
Anche la struttura dei capitoli è identica al "fratello: capitolo introduttivo sulla "filosofia del prodotto", poi installazione, un capitolo dedicato all'uso del programma, uno alle Utility di supporto, e l'ultimo capitolo dedicato alla soluzione di possibili problemi.
Notiamo però alcune carenze: non sono presenti indicazioni particolari per chi già abbia la versione Workbench presente nel proprio Sistema (che poi sono la maggior parte dei possibili acquirenti), né indicazioni per chi già abbia installato CrossMAC.

Caratteristiche e installazione

Caratteristiche principali del software sono, come accennato, le possibilità di leggere, scrivere, copiare file, creare Directory, formattare e rinominare dischi, settare data e bit di protezione dei file, e così via.
Tali operazioni sono eseguibili su vari supporti: per i possessori di Amiga 500/600/1200/2000/2500/3000 è possibile usare i floppy MS-DOS a bassa densità (720K), mentre chi ha un Amiga 4000 o possiede un drive ad alta densità può utilizzare i relativi dischetti HD da 1440K.
Tutti gli utenti dotati di Hard Disk e relativo Controller SCSI o IDE possono usare partizioni, cartucce removibili, drive Magneto-Ottici, Syquest, Bernoulli o interi Hard Disk MS-DOS.
A differenza del "fratello" CrossMAC, non sono supportati i CD-ROM, probabilmente (ma era meglio farne menzione nel manuale, invece di ignorare l'argomento) perché qualunque software di gestione CD per Amiga è solitamente in grado di leggere anche il formato ISO9660 tipico dei CD-ROM per PC.
Sono ovviamente supportate anche

Nelle loro finestre, tutto il software costituente il pacchetto CrossDOS 6 Professional

dell'altro pacchetto Consultron non ci sono problemi (almeno sino alla prossima versione, visto che non viene controllata nemmeno la presenza di CrossMAC).

Le uniche note riguardo le differenze con le vecchie versioni di CrossDOS sono presenti nel file "ReadMe", in formato AmigaGuide, che contiene anche interessanti consigli e annotazioni non presenti sul manuale: ne consigliamo dunque vivamente la consultazione, ed invitiamo la Consultron a trasferire tali utili informazioni anche sul manuale cartaceo.

Il software di configurazione Hard Disk è praticamente lo stesso di CrossMAC, molto ben fatto: permette di ricercare il device che gestisce il controller HD, il drive fisico e la partizione velocemente, ed è anche molto solido, cosa rara nelle utility che hanno a che fare con lo standard SCSI su Amiga.

partizioni formattate da emulatori PC quali ATOnce, Bridgeboard, CrossPC, GoldenGate, PC-Task, in quanto non si tratta di formati speciali ma di reale formato MS-DOS.

Ci sembra però alquanto strano che (riportando "pari pari" una frase presente nel manuale di CrossMAC) si affermi che è meglio non usare CrossDOS per formattare un intero Hard Disk o cartuccia destinata ad un PC, ma bisogna formattare direttamente sul PC, e questo perché "lo MS-DOS è più pignolo riguardo al formato dei dischi di quanto non sia CrossDOS": sapevamo che i Macintosh sono effettivamente pignoli nel formato dei dischi (soprattutto di boot), ma che tale frase possa essere riportata identica riferendola all'MS-DOS ci sembra poco corretto. Probabilmente è un modo per scaricarsi la responsabilità in caso di formattazioni senza successo.

I requisiti minimi per far girare il programma sono : qualunque Amiga con almeno 256K (!) di memoria e un floppy drive, Workbench 2.0 o superiore.

L'installazione è possibile in tre modalità: direttamente da floppy (solo per usare subito i floppy, ma non gli hard disk), installazione ridotta (occupa solo 50K, ma è poco flessibile e non comprende le Utility di supporto), ed installazione completa.

L'utilizzo da floppy consiste nel semplice "cliccaggio" sull'icona "PC0:", ed il floppy "df0:" diventerà capace di leggere dischi MS-DOS.

Decidendo invece di installare il pacchetto, si deve cliccare sull'icona apposita (è usato l'Installer standard Commodore): ci verrà chiesto se vogliamo solo installare CrossDOS o anche configurare una partizione o un Hard Disk MS-DOS, o se vogliamo... "deinstallare" tutto (utile per non andare a cercare tutti i vari file di Sistema creati da CrossDOS).

Purtroppo, a differenza di quanto accadeva in CrossMAC, non ci viene chiesto se vogliamo sosituire alcuni comandi Amiga DOS (Mount, Format ecc.) con le versioni presenti sul disco di CrossDOS, ma questo viene fatto "d'ufficio": e nel caso che ne avessimo avuto versioni più recenti?

Inoltre, i file relativi ai Driver vengono copiati direttamente in DEVS:, e dunque partiranno sempre all'avvio del Sistema, mentre sarebbe corretto chiedere se non si desideri l'installazione in "Storage", in modo da poter utilizzare i Driver solo quando necessario, con un semplice clic: se non abbiamo intenzione di usare dischi PC, è inutile avere il rallentamento delle procedure di riconoscimento dischi che l'uso di un FileSystem aggiuntivo sempre comporta!

Nessuna particolare domanda viene inoltre fatta a chi già avesse installato la versione Workbench, dunque le icone dei driver vengono brutalmente "sovrapposte" a ciò che c'era prima, magari in un altro cassetto.

Comunque, le versioni installate dei file di Sistema sono le stesse, speciali, che sono presenti in CrossMAC e che permettono l'uso di dischi Macintosh, dunque per i possessori

Impressioni d'uso

Una volta installato CrossDOS, inserendo un dischetto PC nel drive apparirà l'icona del disco, che non è una normale icona di Sistema come nel CrossDOS WB, ma è personalizzata dalla scritta "CrossDOS".

La compatibilità con i dischetti MS-DOS è risultata totale, sia con dischi da 720K che da 1.4MByte.

Parliamo ora della caratteristica più importante della nuova versione, ovvero l'aumento di velocità, dichiarato in 10 volte su Hard Disk e 2 volte su Floppy.

Per quanto riguarda i floppy, abbiamo potuto effettuare dei test, di cui vedete i risultati in tabella, che dimostrano un aumento medio di velocità nelle operazioni di lettura/scrittura e copia intorno al 30%: aumento sensibile dunque, ma certamente inferiore al 200% che avremmo dovuto verificare.

Inoltre, notiamo che la formattazione di dischi MS-DOS da 1.44MByte è addirittura più lenta che con il vecchio CrossDOS!

Per quanto riguarda le partizioni di Hard Disk, l'incremento di velocità è invece notevole: pensate che creando una partizione virtuale MS-DOS su un Hard Disk Amiga (come fa ad esempio l'emulatore PC-Task), che è ovviamente il metodo più lento per utilizzare partizioni MS-DOS (e non era supportato nelle versioni prece-

denti di CrossDOS), la copia di un file grande 640K da RAM alla partizione virtuale avviene in solo 1 secondo e 68 centesimi!
Terminiamo la prova sul campo con una considerazione tecnica: abbiamo riscontrato che la velocizzazione nell'uso dei floppy è dovuta esclusivamente alla nuova versione dello "mfm.device", mentre la velocizzazione con Hard Disk e partizioni è dovuta al nuovo CrossDOS FileSystem.

Le Utility di supporto

Le Utility presenti accanto al programma principale sono un po' meno numerose e interessanti di quelle fornite con CrossMAC, ma ciò dipende dalle minori particolarità dello MS-DOS rispetto al complesso System del Macintosh.
"DiskChk" controlla l'integrità dei dischi in formato MS-DOS, "DiskChg" forza il cambio di disco su un device removibile in cui tale funzione non sia supportata, "ConfigDisk" crea i file necessari per "montare" e configurare partizioni MS-DOS.
"Dr. CrossDOS" esegue un'analisi delle versioni dei vari file necessari al funzionamento di CrossDOS, utility di supporto, startup-sequence, assegnamenti, al fine di risolvere eventuali problemi o estrarre informazioni da comunicare al Supporto Tecnico.
"QuickPrep" permette di formattare rapidamente una partizione MS-DOS già montata. "DevInfo" dà informazioni tecniche su qualunque Device.
La Commodity "CrossDOS" permette di eseguire operazioni di filtro dei "Carriage Return" o di conversione caratteri ASCII speciali, cose molto utili per trasferire correttamente file di testo in Italiano da Amiga a PC; inoltre, sono supportati i testi Danesi (che utile!) e quelli in formato Macintosh.
In una directory del disco principale sono poi presenti delle mini-utility per formattare dischi in formati "alternativi": MS-DOS 360K (sono i vecchi floppy da 5 pollici e 1/4, quelli "molli"), Floptical da 20MByte, Atari da 720K (Atari... quanto tempo che non sentivamo questa parola...).

I lati negativi

Il difetto principale di CrossDOS è... la minore rilevanza degli aumenti di velocità rispetto a quelli dichiarati: non ci piace che si sparino delle cifre che poi in prova risultano decisamente infreiori. Perché non dire che i floppy vanno più veloci del 30%, se è questo il dato che si riscontra nell'uso, e sparare invece un 200%?
Altro difetto è l'incapacità di formattare dischetti o partizioni con cui eseguire il boot di un vero PC: nel manuale si dice che ciò dipende dal fatto che i PC sono molto esigenti riguardo ai dischi con cui far partire il Sistema Operativo, ma questo non ci convince (anche perché la frase è copiata uguale nel manuale di CrossMAC!).
Ultimo lato negativo, la mancanza di informazioni nel manuale per chi ha già installato un prodotto Consultron.

Conclusioni

Avete appena letto i principali lati positivi e negativi di CrossDOS: eccoci dunque al giudizio finale.
Per chi non possieda già CrossDOS nel Workbench, si tratta di un acquisto quasi indispensabile: apre all'utente Amiga enormi possibilità: leggere cartucce removibili sino a 270MByte o dischi MO sino a 600MByte scambiandoli tra Amiga e PC, utilizzare direttamente interi Hard Disk provenienti da un PC, utilizzare le partizioni formattate dai vari emulatori... ma soprattutto avere le "porte aperte" verso la maggioranza dei computer degli altri utenti (quelli "non illuminati"!).
Per chi invece già possegga una vecchia versione, il discorso si fa più complesso: le Utility aggiunte sono utili ma non indispensabili, e il vantaggio principale, la maggiore velocità, per quanto riguarda i floppy è minore di quanto dichiarato.
Ci sembra dunque di poter consigliare un upgrade solo a chi utilizza Hard Disk, cartucce o partizioni PC, mentre per chi ha solo necessità di leggere e scrivere floppy riteniamo non valga la pena di passare al nuovo CrossDOS 6: i vantaggi sono troppo limitati, mentre l'utente di Hard Disk può guadagnare notevolmente in produttività, potendo trattare più rapidamente grandi quantità di dati (pensiamo ad una partizione contenente centinaia di frame di animazione...).

About CrossDOS Professional v6

Nome Prodotto: CrossDOS Professional v6

Prodotto da:
Consultron
8959 Ridge Rd
Plymouth, MI 48170
USA
Tel. 001(313)459.7271

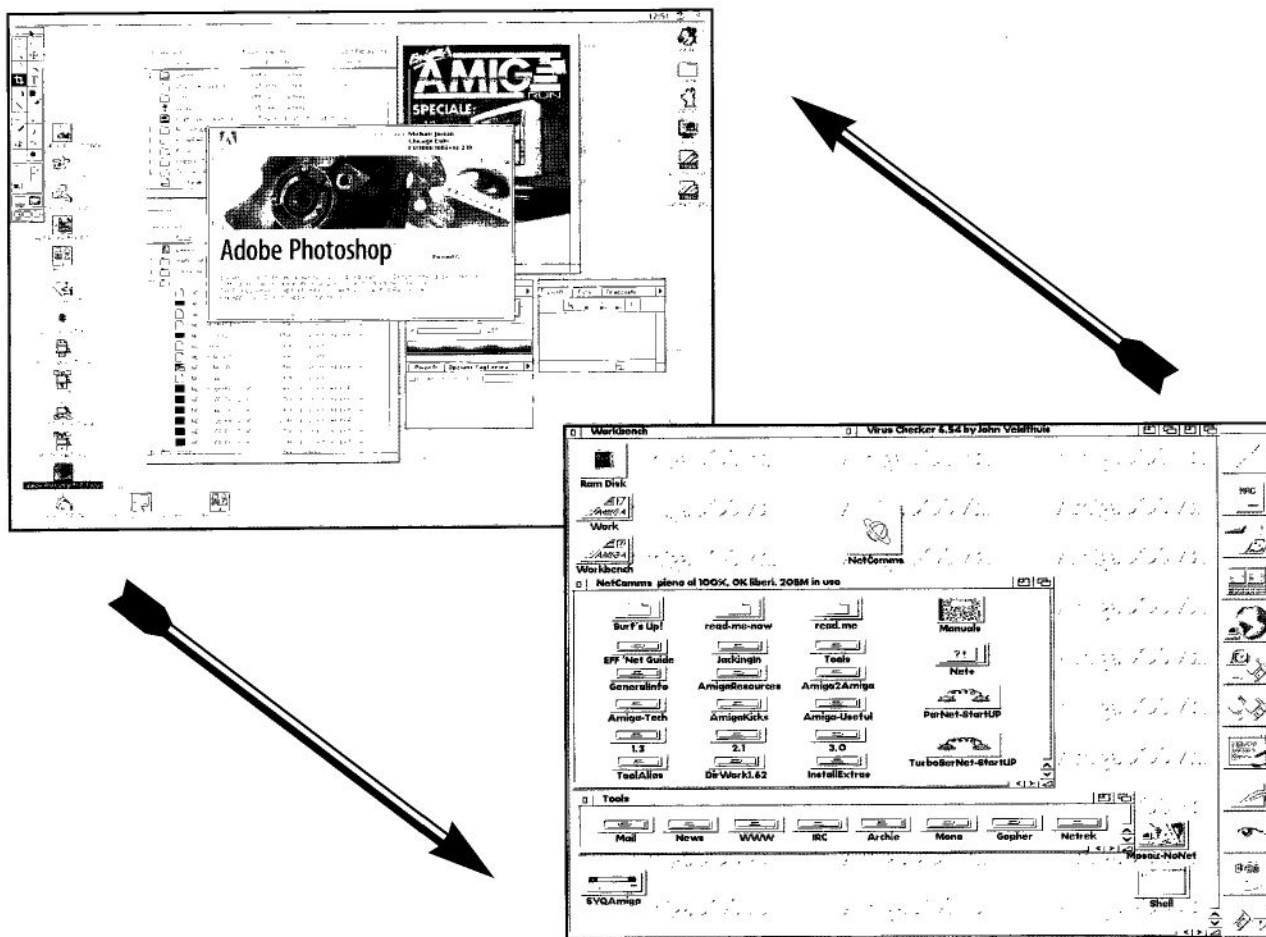
Prezzo: non comunicato

Configurazione richiesta:
Qualunque Amiga, WB 2.04 o superiore.

A favore:
Aumentata la velocità di accesso in molti casi (vedere tabella), compatibilità verso il mondo MS/DOS garantita al 100%.

Contro:
Nulla di particolare.

Un'alternativa a CrossMAC

Dagli USA arriva un nuovo FileSystem per leggere dischi Mac, diretto concorrente di CrossMAC.

MaxDOS v2.5

di ***Marco Milano***

Ultimamente abbiamo parlato del nuovo programma della Consultron, "CrossMAC", che permette di utilizzare dischi e partizioni in formato Mac su Amiga. CrossMAC non è però l'unico software dedicato a questo scopo: l'americana "Media4 Productions" ha infatti appena rilasciato la nuova versione 2.5 del suo FileSystem Mac, chiamato "MaxDOS".

Le caratteristiche dei due programmi appaiono molto simili, dunque oggi recensiremo il prodotto della Media4 facendo anche un ampio confronto con l'analogo pacchetto proposto dai creatori di CrossDOS.

La fama di grossa professionalità della Consultron, che le è valsa l'introduzione di CrossDOS nell'AmigaOS 2.1/3.0/3.1, costituisce un biglietto da visita che mette la Media4 in una posizione difficile: saranno riusciti a fornire un prodotto sugli stessi livelli degli avversari? È quanto andremo

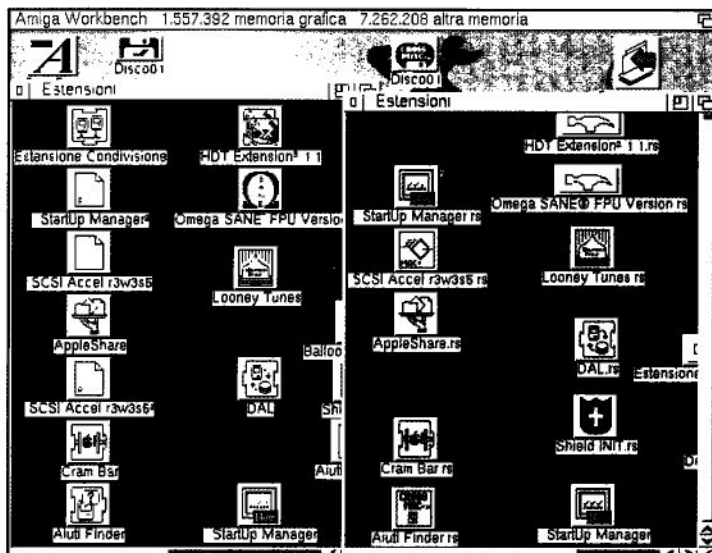
a scoprire in questa prova.
Ricordiamo che l'utilità di un FileSystem Mac è notevole per l'utenza professionale Amiga, in quanto i computer della Mela dominano i campi del trattamento delle immagini e della stampa, cui una piattaforma eminentemente grafica come Amiga fa continuamente riferimento.
C'è dunque una necessità di scambiare immagini e dati probabilmente superiore a quella di interagire con il mondo MS-DOS, leader in campi (Office Automation, Spreadsheet, Database...) in cui l'Amiga ha fatto solo timide apparizioni.

Confezione e manuale

Il programma giunge in un'elegante confezione bianca su cui sono riportate le principali caratteristiche, tra le quali spicca "No arcane knowledge required" ("Non sono richieste conoscenze arcane"): un modo simpatico per assicurare l'utente sulla semplicità d'uso del software.
In effetti, all'interno troviamo una documentazione ridotta a 2 pagine di "Guida Rapida" più un foglio di Addendum per la versione 2.5!
C'é poi la cartolina di registrazione, un foglio di News sui prodotti Media4, ed il software su un solo disco non protetto dalla copia.
Non facciamo in tempo ad interrogarci sull'esiguità della manualistica, che spunta un secondo dischetto, intitolato "User Manual": ecco dov'é la documentazione completa sul programma!
Si tratta di un file in formato AmigaGuide: evidentemente ragioni di economia hanno spinto la Media4 ad adottare la soluzione del manuale su disco, ed infatti l'introduzione spiega che, nonostante il brutto momento di Amiga e gli scarsi guadagni che il relativo mercato consente, quelli della Media4 sono degli amighisti sfegatati, che pur di commercializzare software che tenga in vita Amiga sono disposti anche a ridurre i costi con l'eliminazione della (sempre più costosa, visti i prezzi della cellulosa) documentazione cartacea.
È certamente una politica da ammirare, mentre case ben più famose e con una gloriosa tradizione Amiga (che spesso ne ha permesso nascita e crescita) si sono poi volte totalmente al mercato PC, liquidando chi gli aveva sino ad allora offerto fedeltà e guadagni...
Sul disco principale sono presenti, oltre al FileSystem vero e proprio (grande 57K), vari file ed Utility di supporto, tutte documentate nel file AmigaGuide.
La documentazione AmigaGuide è ipertestuale, dunque è possibile saltare da un argomento all'altro tramite parole-chiave e rimandi, trovando in breve tempo la risposta a qualunque quesito: questo è un indubbio vantaggio rispetto alla manualistica tradizionale, mentre la necessità di usare il computer per consultarla può essere uno svantaggio (non si può leggerla in bagno...).
Scherzi a parte, la documentazione in sé è ben realizzata ed esauriente, anche se su alcuni punti appare un po' troppo stringata, lasciando aperti alcuni dubbi che la sezione dedicata a problemi ed idioscincrasie non tratta con la dovuta ampiezza.

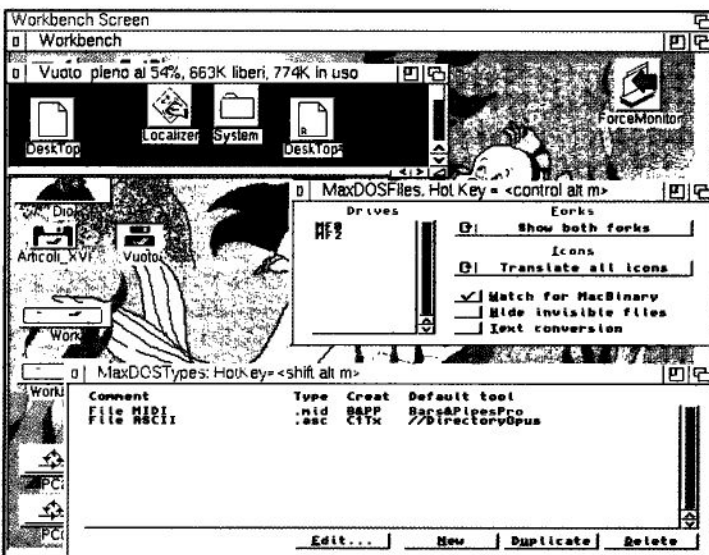
Caratteristiche e installazione

Le caratteristiche principali del software sono le stesse di CrossMAC: permette di leggere e scrivere file e Directory su dischi o partizioni in formato Mac.
Una prima differenza con il concorrente è però il mancato supporto dei dischetti Mac a bassa densità: è totalmente impossibile utilizzarli, mentre CrossMAC permetteva di utilizzare i dischetti low-density Mac tramite le schede A-Max II+ o A-Max-IV, o tramite la cartuccia A-Max II ed un floppy drive originale Apple (come saprete, tali complicazioni derivano dal fatto che i dischi a bassa densità Mac utilizzano diverse velocità di rotazione, non riproducibili da un normale floppy Amiga).
Ci sembra una scelta non condivisibile: anche se i dischi a bassa densità sono ormai poco usati in ambito Mac, era meglio lasciare aperta tale porta.
Durante la nostra prova abbiamo constatato che i dischi a bassa densità nello speciale formato A-Max sono supportati, anche se, incredibilmente, nella manualistica non se ne fa alcuna menzione: sarebbe invece conveniente rimarcare tale compatibilità, visto che probabilmente molti potenziali utenti di MaxDOS possiedono l'emulatore A-Max, e dunque una vasta libreria di dischetti in tale formato. Abbiamo però scoperto che tali dischetti, seppur leggibili e scrivibili senza problemi, non possono essere formattati come dischi low-density A-Max, in quanto MaxDOS tenta di formattare qualunque disco come disco HD, anche se è un disco a bassa densità. CrossMAC, invece, li formattava tranquillamente in formato A-Max.
Nessun problema per l'uso diretto di dischetti Mac ad alta densità, a patto di possedere un floppy drive HD o un Amiga 4000.
Sono poi supportati Hard Disk e cartucce removibili in formato Mac, o formattate dagli emulatori A-Max ed Emplant, così come partizioni Mac create da questi su Hard Disk Amiga, e fortunatamente sono supportati anche i CD-ROM in formato Mac.
I requisiti minimi per far girare il programma sono: Workbench 2.04 o superiore, e (per leggere i floppy HD)... lo "mfm.device"!
Incredibile ma vero, per far funzionare MaxDOS con i floppy è necessario possedere un file prodotto dagli "avversari" della Consultron, che permette l'uso di più File System in contemporanea! Va però detto che tale file fa parte della dotazione standard a partire dal WB 2.1, dunque solo chi ha la versione 2.04 dell'AmigaDOS può non essere già in possesso di tale file, ed in tal caso la Media4 propone un bel modulo d'ordine di tale device presso la Consultron, al prezzo di 10 dollari. Misteri del commercio!
Ricordiamo comunque che chi non fosse interessato a leggere i floppy HD può tranquillamente utilizzare MaxDOS con hard disk, CD-ROM ecc., senza la necessità dello mfm.device.
L'installazione, che fa uso dell'Installer Commodore, occuperà circa 200K sul nostro disco di sistema, più altri 90K se si installa su HD anche il "manuale elettronico".
Prima di iniziare l'installazione ci viene chiesto di inserire il numero di Serie che si trova sulla cartolina di registrazione, così da personalizzare la copia installata e scoraggiare la pirateria (che, oltre ad essere illegale, in un momento come questo è veramente il massimo dell'idiozia!).
Ci verrà poi domandato se vogliamo

Il contenuto dello stesso disco Mac, a sinistra visualizzato con MaxDOS, a destra con CrossMAC: le icone di MaxDOS sono più simili ad un vero Mac. Chissà perché, alcune icone sono visualizzate solo da uno dei due!

installare anche la documentazione AmigaGuide, e se vogliamo che le Commodities presenti siano fatte partire automaticamente al boot o no (ovvero se saranno copiate nel loro normale cassetto o in quello "WBStartup" del nostro disco di Sistema). Infine, ci verrà chiesto di eseguire un ReBoot per rendere attivo il nuovo FileSystem.
A differenza di CrossMAC, non vengono utilizzate versioni modificate dei comandi CLI Copy, Format ecc., ma tutto funziona con i comandi di Sistema standard, già presenti nel nostro Workbench.
Per quanto riguarda i floppy, se non abbiamo deciso l'attivazione automatica allo StartUp, basta cliccare sull'icona relativa nella Directory DOSDrivers, esattamente come in CrossMAC.
Per quanto invece riguarda dischi rigidi e CD-ROM, è presente una utility di configurazione, Mounter, in grado di salvare una Mountlist o il DosDriver (WB 2.1+) relativi alla partizione Mac da montare.
Questa utility è analoga a quella presente in CrossMAC, invocata all'installazione del pacchetto.
Non è invece presente l'utile opzione di "deinstallazione", che in CrossMAC permette di rimuovere in un sol colpo tutto il software relativo, senza dover andare a cercare i vari file uno per uno.

Le due Utility presenti in MaxDOS 2.5: una riguarda cosa visualizzare, l'altra i File Type e Creator.

Impressioni d'uso

L'installazione va necessariamente terminata con un Reset, dopodiché MaxDOS è pronto per l'uso: inseriamo un dischetto Mac nel drive ad alta densità del 4000, e dopo un attimo (il tempo necessario al "non riconoscimento" del dischetto come disco Amiga) MaxDOS riconosce il dischetto e la relativa icona appare sul Workbench.
Aprendo la relativa finestra, i file presenti sul dischetto sono visualizzati con la loro icona Mac, come in CrossMAC.
Ci sono però delle piccole differenze: innanzitutto, mentre CrossMAC presenta i dischi con simpatiche icone a forma di disco-mela, quelle di MaxDOS sono normalissime icone a forma di floppy; altra differenza è che, per qualche arcana ragione, alcune icone vengono riconosciute e visualizzate solo da uno dei due software, e non dall'altro (come potete notare in figura).
MaxDOS ha le icone esteticamente migliori, in quanto vengono rappresentate in bianco e nero sul colore di sfondo del WB, mentre CrossDOS usa solo il nero, direttamente sul colore di sfondo: in pratica con MaxDOS l'aspetto è identico a quello che le icone hanno su un Mac in b/n. Inoltre, le Directory Mac hanno l'icona a forma di Cartella Mac invece che il cassetto tipico di Amiga.
Come non tutti sanno, sul Mac la maggior parte dei file è formata da due "fork", chiamati "Data" e "Resource": in MaxDOS i fork Resource vengono visualizzati con lo stesso nome del relativo fork Data, ma con l'indice "2" in alto a destra; in CrossMAC invece, usano lo stesso nome, ma con l'estensione ".rs".
MaxDOS non utilizza il metodo di CrossMAC per la visualizzazione delle icone, che consisteva nello sfruttare lo spazio dedicato ai Commenti dei file per memorizzare le bitmap delle icone Mac, ma nonostante ciò la loro visualizzazione non è più lenta di quella di CrossMAC, anzi, è notevolmente più rapida. Il metodo usato da MaxDOS, olte che risultare più rapido, permette poi di presentare nel Commento di ogni file le informazioni di "Type" e "Creator", che invece in CrossMAC erano ricavabili solo tramite una utility apposita.

A proposito di velocità, va detto che MaxDOS è più rapido nella lettura dei dischetti, e si "sente" che la testina non compie un "lavoro speciale" come in CrossMAC (ovvero non emette suoni diversi dal normale funzionamento con i dischi Amiga).
La differenza di velocità riscontrata nei nostri test a favore di MaxDOS è quantificabile in un 10%.
Per quanto riguarda la compatibilità, va detto che ambedue i contendenti non supportano il vecchio formato a bassa densità di A-Max I (ma la stessa scheda A-Max II+ si rifiuta di riconoscere tali dischetti, e li considera "danneggiati"), mentre da A-Max II in poi non ci sono problemi. Ambedue supportano senza problemi alcuni drive esterni HD: noi abbiamo provato il "PowerXL Drive" (drive ad alta densità collegabile a qualunque Amiga), ottenendo un funzionamento perfetto.
Sempre rimanendo sulla compatibilità, una nota curiosa: è possibile utilizzare i due FileSystem MaxDOS e CrossMAC contemporaneamente sugli stessi dischetti, ma solo a patto di lanciare prima MaxDOS. In caso contrario si genera una Guru immediata.
Un piccolo difetto di ambedue è il fatto che, dopo il riconoscimento di un disco HD Amiga, tentano di riconoscere lo stesso disco come disco Mac, lasciando accesa per lungo tempo la luce del drive.
Un grosso difetto di MaxDOS, invece, è purtroppo relativo alla gestione dei CD-ROM: mentre utilizzando l'utility di CrossMAC i CD-ROM in formato Mac HFS venivano riconosciuti senza problemi e letti a buona velocità, con l'utility "Mounter" fornita con MaxDOS non ci è stato possibile utilizzarli. Il CD viene montato, ma l'icona non appare sul Workbench, e perdipiù dopo pochi secondi si genera quasi sempre una Guru irreversibile!
Abbiamo provato tutte le opzioni possibili, anche quelle per controller poco compatibili, ma senza risultato, nonostante il controller SCSI da noi utilizzato sia tra i più recenti (FastLane Z3). L'utility "Mounter" è inoltre risultata essa stessa poco stabile, cadendo spesso in Guru. Peccato.
Altro difetto di MaxDOS è il fatto che, pur riconoscendo i dischi in formato low-density A-Max, non è in grado di formattarli, in quanto tenta di formattare qualunque disco inserito nei drive Amiga come disco ad alta densità, senza fare caso alla presenza del foro di riconoscimento!
È invece comune con CrossMAC il difetto di non riuscire a formattare un disco in grado di bootare un Mac (o una sessione di emulazione A-Max/Emplant): i dischi formattatati non possono essere utilizzati come dischi di Sistema, per i quali si deve ricorrere ad un vero Mac.
Infine, MaxDOS non ha tutto il corredo di utility di supporto presenti nel pacchetto avversario: CrossMAC dispone di utility per controllare l'integrità dei dischi in formato Mac, per forzare il cambio di disco su un device removibile, per visualizzare file Esadecimale, per recuperare file da dischi Mac danneggiati, per estrarre e visualizzare i Resource Fork, per analizzare i motivi di eventuali malfunzionamenti, ed un'ottima utility contenente un Database di circa 250 File Type e Creators Mac.
In MaxDOS niente di tutto questo: ci sono solo una utility per decidere di non visualizzare i Resource Fork (per non appesantire l'uso dei dischi Mac con programmi tipo Directory Opus), non visualizzare le icone (per velocizzare l'uso dei floppy), eseguire conversioni testuali ecc., ed un'altra utility per gestire i File Type ed i Creators, ma priva del Database vantato dall'avversario.

About MaxDOS v2.5

Nome Prodotto: MaxDOS v2.5

Prodotto da:
Media4 Productions
2800 University Avenue
Suite h1b-101
West Des Moines, IA 50266
USA
Tel. (001) 515.225.7409
Fax. (001) 515.225.6370

Prezzo: non comunicato

Configurazione richiesta:
Qualunque Amiga, WB 2.04 o superiore.
Per usare i floppy: WB 2.1/3.0/3.1 o mfm.device (CrossDOS).

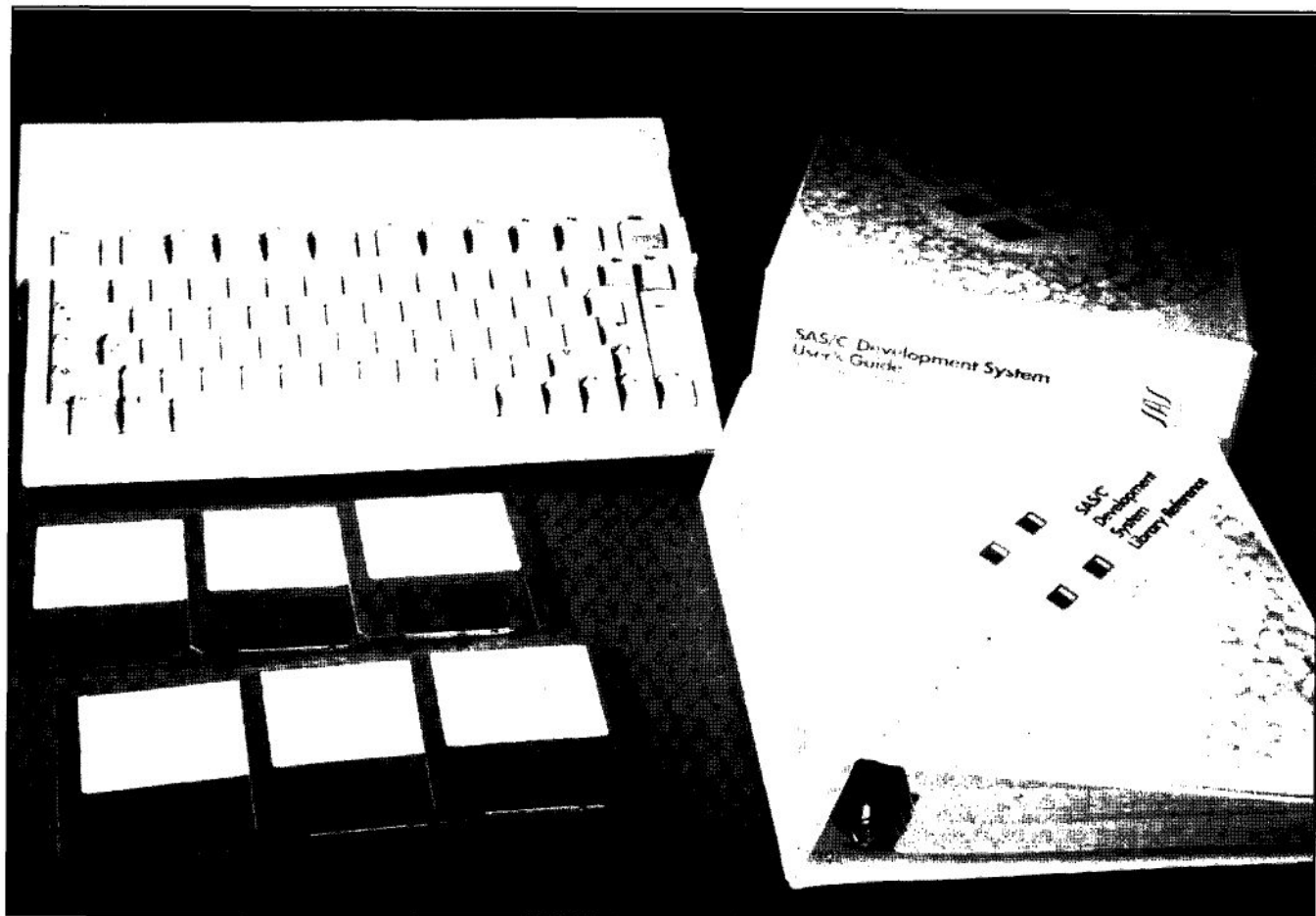
A favore:
Permette di leggere e scrivere dischetti ad alta densità, hard disk, CD-ROM e partizioni in formato Mac, A-Max e Emplant.
Visualizza le icone originali dei file Mac direttamente sul WorkBench.
Più veloce di CrossMAC, gestisce meglio i Commenti File e le icone.

Contro:
Incompatibile con alcuni contoller SCSI e CD-ROM, non gestisce dischi low-density (anche perché necessiterebbe di un particolare hardware che cambia il numero di giri del floppy), scarsa dotazione di utility in rapporto a CrossMAC.

Conclusioni

Dall'analisi delle impressioni sopra riportate, ciascuno può decidere qual è il programma che fa per lui.
Noi diamo la vittoria a CrossMAC: peccato per la maggiore velocità, la migliore visualizzazione delle icone e la migliore gestione dei Commenti File in MaxDOS, ma la sua incompatibilità con i nostri CD-ROM, la cattiva gestione dei dischi A-Max, le ottime utility fornite con CrossMAC fanno pendere la bilancia verso quest'ultimo.
Comunque, ambedue i programmi sono un'ottima scelta, che apre all'utente Amiga la possibilità di scambiare con un Mac cartucce removibili e dischetti HD, leggere e scrivere su supporti Mac come se fossero dischi Amiga, cosa utile sia per motivi professionali che agli utenti degli emulatori A-Max ed Emplant.

Impariamo a programmare l'Amiga (IX)

Continua il nostro corso di programmazione in "C". Presto il corso verrà affiancato da qualche nozione sull' "E" . In questo articolo ultimeremo il discorso sui gadget.

L'appuntamento didattico

di ***Giuseppe Ligorio***

Torniamo a parlare di gadget booleani; in realtà avete già tutti gli elementi per crearli ma mancano ancora alcuni aspetti; come già detto, i gadget booleani sono come dei bottoni che implementano operazioni del tipo ON/OFF o Si/No; selezionandone uno questo funziona come un pulsante che attiverà un'operazione; vi è la possibilità di utilizzarli come "interruttori" cioè come indicatori di uno stato attivo/disattivo impostando GACT_TOGGLESELECT nel campo Activation della struttura Gadget, ma questo è stato già visto la volta scorsa. La caratteristica non ancora spiegata è il mascheramento (naturalmente non quello carnevalesco); normalmente il gadget ha forma rettangolare e le operazioni di selezione e di illuminazione (highlighting) vengono impostate su questa zona rettangolare; può accadere di volere forme diverse da quella rettangolare (come quella ovale), e per questo è stato realizzato il mascheramento; nel mascheramento il programmatore mette a disposizio-

ne di Intuition una maschera (immagine di un bitplane della stessa grandezza del gadget) dove i bit ad 1 indicano i pixel effettivamente appartenenti al gadget; il mascheramento funziona per la selezione (se l'utente clicca sul gadget in un punto in cui la maschera è 0, allora Intuition non selezionerà il gadget) e per l'illuminazione a complemento (il complemento dei bit dell'immagine verrà realizzato solo per quelli in cui la maschera ha 1), il mascheramento non funziona però per l'immagine; questo vuol dire che nel rinfresco dell'immagine verrà ridisegnato tutto il rettangolo andando incontro, in alcuni casi, ad effetti non voluti (se piazziamo il gadget ovale su un'immagine si osserveranno anche i quattro angoli del box del gadget).
Per attivare il mascheramento bisogna inizializzare una struttura BoolInfo, il cui puntatore dovrà essere inserito nel campo SpecialInfo del gadget, e si dovrà attivare il flag GACT_BOOLEXTEND nel campo Activation sempre del gadget.
Altra applicazione che potreste trovarvi davanti è la mutua esclusione dei gadget, vale a dire una serie di gadget di tipo ToggleSelect raggruppati insieme, in cui la selezione di uno comporta la deselezione di tutti gli altri (necessaria quando bisogna selezionare uno solo di una serie di stati); questo tipo di applicazione non è gestita da Intuition, per cui il programmatore dovrà arrangiarsi; ma non vi preoccupate perché arriva Zorro III il programmatore mascherato che vi salva e vi spiegherà come fare! I passi per implementare la mutua esclusione dei gadget sono i seguenti:

- i gadget vanno creati di tipo ToggleSelect (impostando il flag GACT_TOGGLESELECT nel campo Action), con attivazione del solo tipo GACT_IMMEDIATE (non utilizzare quindi GACT_RELVERIFY), in tal maniera si gestiscono solo eventi IDCMP_GADGETDOWN
- per l'illuminazione dei gadget utilizzate una delle tecniche già viste
- al verificarsi di un evento IDCMP_GADGETDOWN, dovranno essere rimossi i gadget del blocco con un RemoveGList(), dovranno venir aggiustati gli stati di selezione mediante GFLF_SELECTED, quindi riagganciare i gadget alla finestra

Struttura StringInfo

Riportiamo e descriviamo la struttura StringInfo per i gadget stringa:

```
struct StringInfo
{
        UBYTE *Buffer;
        UBYTE *UndoBuffer;
        WORD BufferPos;
        WORD MaxChars;
        WORD DispPos;
        WORD UndoPos;
        WORD NumChars;
        WORD DispCount;
        WORD CLeft, CTop;
        struct StringExtend
        *Extension;
        LONG LongInt;
        struct KeyMap
        *AltKeyMap;
}
```

Buffer
L'applicazione deve fornire un vettore di caratteri (stringa) in cui Intuition memorizza la stringa inserita dall'utente; il puntatore a tale vettore deve essere inserito in questo campo; la dimensione del vettore non deve essere inferiore a MaxChars; il testo presente nel vettore prima di inserire il gadget nella finestra, verrà visualizzato al momento dell'inserimento di quest'ultimo; s e il gadget è di tipo Integer bisogna memorizzare la codifica ASCII del numero preinserito.

UndoBuffer
È il puntatore al buffer di caratteri per l'operazione di undo (opzionale); l'operazione di undo permette di ripristinare il contenuto precedente alle modifiche; l'UndoBuffer può essere condiviso da più string gadget (dato che un solo string gadget alla volta può essere attivo), attenzione ad usare un numero di caratteri corrispondente alla massima esigenza fra tutti gli string gadget.

MaxChars
Indica il numero massimo di caratteri che la stringa può avere; questo valore comprende anche il NULL di fine stringa, quindi il numero effettivo di caratteri memorizzabili è MaxChars-1.

BufferPos
BufferPos è inizializzato con il valore della posizione del cursore nel buffer della stringa; questo valore varia da 0 alla lunghezza della stringa meno 1.

DispPos
DispPos indica il primo carattere visualizzato nel gadget; può accadere che se la stringa inserita è più lunga della capienza grafica del gadget, il testo viene fatto scorrere all'interno di quest'ultimo.

UndoPos, NumChars, DispCount, CLeft, CTop
Queste variabili sono mantenute da Intuition e non dovrebbero essere modificate da Intuition. UndoPos specifica la posizione del carattere nel buffer undo; NumChars specifica il numero di caratteri correntemente presenti nel buffer; DispCount specifica il numero di caratteri attualmente visualizzati nel gadget.

Extension
Permette di specificare un ulteriore struttura estensiva per ulteriori controlli sul gadget

LongInt
Contiene il valore intero inserito nel gadget se il gadget stringa è di tipo Integer.

AltKeyMap
Per default i caratteri sullo schermo appaiono mediante una semplice trasformazione in ASCII; volendo utilizzare una KeyMap alternativa bisogna specificare il puntatore alla struttura KeyMap relativa in questo campo e impostare GACT_ALTKEYMAP nel campo Activation del gadget.

Struttura BoolInfo

```
struct BoolInfo
{
        UWORD Flags;
        UWORD *Mask;
        ULONG Reserved;
};
```

Flags
Flags deve essere impostato con BOOLMASK

Mask
Mask è il puntatore ad un blocco di word contenenti i bit della maschera (ved. listato)

Reserved
Reserved va impostato a NULL

mediante AddGList() e rivisualizzarli con RefreshGList().

I gadget proporzionali

Spieghiamo ora come realizzare i gadget proporzionali; come già descritto la volta scorsa, i gadget proporzionali permettono di specificare un valore in un possibile range, funzionano un po' come le manopole a slitta del volume di una radio; i gadget proporzionali sono costituiti da un contenitore (la cui grandezza corrisponde a quella del gadget) e da una manopola (knob) che scorre all'interno del contenitore; cliccando sulla manopola è possibile spostarsi fluidamente da un punto all'altro del range dei possibili valori; cliccando fuori dalla manopola, ma sempre nel contenitore, si implementano spostamenti in blocco; i gadget proporzionali possono muoversi sull'asse x, y o entrambi e i movimenti hanno un limite teorico di 65536 posizioni, ma sono sempre limitati alla risoluzione dello schermo.
Le applicazioni "logiche" dei gadget proporzionali sono sostanzialmente due. La prima (denominata scroller) in cui si mostra normalmente un numero limitato di informazioni rispetto ad una grande quantità di dati; pensate ad esempio ad un text-editor, in tal caso la manopola rappresenta la posizione e la grandezza della "finestra" in cui vengono visualizzate le informazioni; in questo tipo di applicazione è importante anche la grandezza della manopola, perché rende l'idea della proporzione fra i dati visualizzati e quelli effettivamente disponibili.
La seconda applicazione (denominata slider) impiega i gadget proporzionali per scegliere uno tra una serie di possibili valori (pensate alla manopola per il volume o per la scelta di una componente del colore).
I due casi sono sostanzialmente differenti dal punto di vista del programmatore: nel primo infatti la manopola rappresenta un insieme di dati, ma permette di spostarsi ugualmente di uno in uno, nel secondo invece la manopola seleziona un solo elemento di una serie; tutti e due i casi sono realizzabili dai gadget proporzionali di Intuition; anzi, se notate bene, il secondo è un caso particolare del primo (basta impostare il numero di elementi visualizzati ad 1).
Per realizzare un gadget proporzionale bisogna inizializzare una struttura ausiliaria, PropInfo il cui puntatore va inserito nel campo SpecialInfo del gadget; il primo campo da inizializzare è Flags, in cui è possibile specificare se non disegnare il bordo del gadget (PROPBORDERLESS, viene visualizzata solo la manopola); l'applicazione può specificare una propria immagine per la manopola o farne utilizzare una standard da Intuition (AUTOKNOB, l'immagine standard della manopola varia la propria grandezza in funzione di HorizBody e VertBody quindi risulta

Note

Vi ricordiamo che sul dischetto sono presenti i listati di diversi esempi ben commentati, riguardanti gli argomenti descritti nell'articolo.
Per qualsiasi problema o interrogativo contattatemi pure al giornale tramite posta.
Se siete dei programmatori esperti ma non riuscite a risolvere un particolare problema, contattatemi sempre via posta, gireremo lo stesso problema a più programmatori possibile in modo da trovare la soluzione.
Se qualche funzione di libreria citata nell'articolo non è descritta per motivi di spazio o perché non ritenuta molto importante e comunque non vengono talvolta specificati il formato dei parametri (indicati da pseudonimi), allora potete rivolgervi ai doc delle funzioni presenti sul disco per tutte le informazioni necessarie; in realtà questi sono la semi-traduzione in italiano dei famosi autodoc creati dalla Commodore che potete trovare nel circuito di pubblico dominio (con la differenza che questi contengono tutte le funzioni del s.o. e sono in inglese).
Per avere un completo riferimento bibliografico che vi permetta di avere sotto mano tutte le informazioni sul vostro Amiga eccovi i volumi rigorosamente in inglese:

Amiga ROM Kernel Reference Manual:
Libraries, third edition. Addison Wesley.

Amiga ROM Kernel Reference Manual:
Devices, third edition. Addison Wesley.

Amiga ROM Kernel Reference Manual:
Includes and Autodocs, third edition. Addison Wesley.

Amiga Hardware Reference Manual,
third edition. Addison Wesley.

Struttura PropInfo

Riportiamo la struttura PropInfo con la descrizione dei suoi campi:

```
struct PropInfo
{
 UWORD Flags;
 UWORD HorizPot;
 UWORD VertPot;
 UWORD HorizBody;
 UWORD VertBody;
 UWORD CWidth;
 UWORD CHeight;
 UWORD HPotRes, VPotRes;
 UWORD LeftBorder;
 UWORD TopBorder;
};
```

Flags

I possibili flag del PropInfo sono:

- PROPBORDERLESS: crea il gadget proporzionale senza bordo.
- AUTOKNOB: se non è impostato l'applicazione dovrà occuparsi dell'immagine della manopola, altrimenti verrà realizzata automaticamente dal sistema.
- FREEHORIZ e FREEVERT: impostare FREEHORIZ se la manopola si muove orizzontalmente e FREEVERT se si muove verticalmente.
- PROPNEWLOOK: utilizza il nuovo look 3D per il rendering del gadget
- KNOBHIT: viene impostato da Intuition quando la monopola è selezionata dall'utente.

HorizPot e VertPot

Indicano la posizione della manopola (varia da 0 per la posizione minima a MAXPOT per quella massima, per cui occorre effettuare una proporzione); bisogna inizializzarli prima di inserire il gadget nella finestra; una volta agganciati alla finestra, questi campi possono essere solo letti; per modificarli bisogna prima rimuovere il gadget (RemoveGadget), scrivere i campi e reinserire il gadget nella finestra (AddGadget), oppure utilizzare la funzione NewModifyProp().

HorizBody e VertBody

Indicano la grandezza orizzontale e verticale della manopola; tali valori variano da 0 a MAXBODY; impostare la grandezza a MAXBODY se non vi è alcun elemento da visualizzare o se quelli esistenti sono inferiori alla capienza della finestra (per gli altri casi occorre effettuare una proporzione per determinare esattamente la grandezza della manopola); anche qui valgono gli stessi discorsi sulla lettura o modifica sopra descritti.

Le restanti variabili sono utilizzate da Intuition.

molto efficiente); bisogna comunque fornire una struttura Image anche se specificato AUTOKNOB (anche se in questo caso non c'é bisogno di inizializzare la struttura perché viene totalmente gestita da Intuition); la struttura Image non può essere condivisa da altri gadget proporzionali. Bisogna indicare in che direzione si può muovere la manopola, orizzontalmente (FREEHORIZ) e/o verticalmente (FREEVERT); anche i gadget proporzionali, come tutto il resto del sistema, hanno cambiato il look in uno 3D molto più accattivante; per attivarlo (fatelo sempre) utilizzare il flag PROPNEWLOOK.

Altre variabili del PropInfo da inizializzare sono HorizPot e VertPot che indicano la posizione della manopola; questi valori vanno da 0 (posizione minima) a MAXPOT-body (posizione massima), dove body è la grandezza della manopola (che equivale al numero di elementi visualizzati) per cui occorre effettuare una proporzione per calcolare il giusto valore:

```
pot = ((val - minval) * MAX-
POT) / ((maxval - minval) -
numval);
```

dove minval è il valore minimo che la manopola può assumere, maxval è il suo valore massimo, numval è il numero di elementi visualizzati; val è il valore attualmente assunto dalla manopola e pot è il valore da inserire in HorizPot e/o VertPot; vediamo un esempio per fissare meglio l'idea: immaginiamo che la manopola debba specificare la componente Rosso (range 0 - 255) con un valore iniziale di 170:

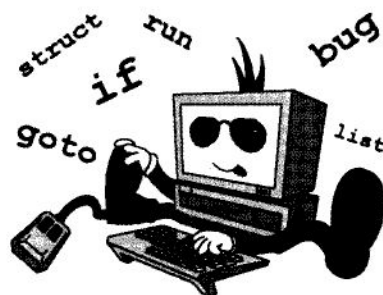
```
UWORD pot;
struct PropInfo PI;
.
.
pot = ((170 - 0) * MAXPOT) /
((255 - 0) - 1);
PI. HorizPot = pot; /* e,
oppure */
PI. VertPot = pot;
```

La conversione va fatta naturalmente anche quando bisogna leggere il valore della posizione in HorizPot o VertPot per sapere quale elemento (o gruppo) è stato selezionato con il gadget; la formula è la seguente:

```
val = (pot * ((maxval - min-
val) - 1)) / MAXPOT + minval;
```

dove pot è il valore prelevato da HorizPot o VertPot e le altre variabili assumono lo stesso significato prima descritto; verifichiamo l'esempio precedente:

```
UBYTE Red;
struct PropInfo PI;
.
.
Red = (PI. Horiz. Pot * ((255
- 0) - 1)) / MAXPOT + 0;
```

Gli altri due campi da inizializzare ed usare sono HorizBody e VertBody che indicano l'ampiezza e l'altezza della manopola; se è stato specificato AUTOKNOB nel campo Flags, l'immagine della manopola cambierà la

Lista funzioni Intuition esaminate

NewModifyProp: modifica i valori del gadget proporzionale.
ActivateGadget: attiva un gadget stringa per l'inserimento.

propria dimensione in base a questi campi; come i Pot anche i Body variano da 0 a MAXBODY, per cui bisogna utilizzare delle proporzioni simili a quelle viste:

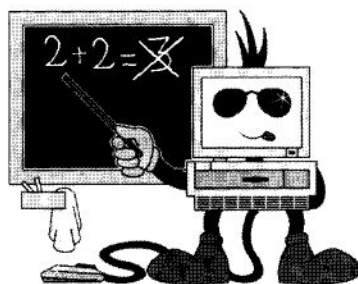
```
body = (numval * MAXBODY) /
(maxval - minval);
```

dove numval è il numero di elementi o range visualizzato.
Le formule prima citate valgono sia per gli scroller sia per gli slider, bisogna fare attenzione che nel primo caso "val" (l'elemento puntato dalla manopola) indichi il primo elemento visualizzato nella pagina, mentre per gli slider occorre utilizzare come numval 1.
Per creare un gadget proporzionale occorre specificare GTYP_PROPGADGET nel campo GadgetType della struttura Gadget e inserire il puntatore alla struttura PropInfo nel campo SpecialInfo della struttura Gadget; ripetiamo che quando si utilizza AUTOKNOB, bisogna far attenzione ad inserire l'indirizzo di una struttura Image creata (non c'è bisogno di inizializzarla e gestirla, in quanto questo sarà compito di Intuition) nel campo GadgetRender della struttura Gadget (attenzione a non impostare il flag GFLG_GADGIMAGE).
Per utilizzare una propria immagine basta semplicemente non specificare AUTOKNOB nel PropInfo ed indicare GFLG_GADGIMAGE nel Gadget; se si vuole inoltre utilizzare l'immagine per l'illuminazione o selezione del gadget bisogna impostare il flag GFLG_GADGHIMAGE e fornire il puntatore alla struttura Image (che deve avere le stesse dimensioni di quella per l'immagine non selezionata).
Per modificare i valori (flag, posizione e grandezza della manopola) senza bisogno di staccare il gadget dal sistema, si utilizza la funzione NewModifyProp():

```
NewModifyProp(gadget, finestra,
requester, flags, horizpot, vert-
pot, horizbody, vertbody, numgad);
```

dove gadget è il gadget proporzionale di cui cambiare i valori, finestra è il puntatore alla finestra in cui il gadget è inserito, requester è il puntatore al requester se invece il gadget è inserito in un requester, flags, horizpot, vertpot, horizbody, vertbody sono i nuovi valori del PropInfo; numgad è il codice di posizione in cui reinserire il gadget dopo che è stato disinserito e aggiornato dalla funzione; si può impostare questo valore a tutti 1 (dato che è un long quindi il valore è 0xFFFFFFFF) e in questa maniera, la funzione aggiornerà le parti dell'immagine che sono effettivamente modificate; ciò risulta notevolmente più veloce quindi è consigliabile.

I gadget stringa

I gadget stringa permettono di inserire una stringa di caratteri; una volta selezionato il gadget, Intuition visualizzerà il cursore per inserire nuovi caratteri; il cursore può essere spostato con i tasti cursore e con l'intervento del mouse; quando l'utente preme il tasto RETURN o ENTER, oppure seleziona da qualche altra parte, allora il gadget è deselezionato. Quando l'utente preme RETURN o ENTER viene generato un messaggio di tipo IDCMP_GADGETUP se era specificato GACT_RELVERIFY; se il gadget viene deselezionato cliccando altrove, allora non viene generato nessun messaggio IDCMP_GADGETUP. Il gadget può permettere di inserire anche solo un valore numerico a 32 bit segnato(gadget stringa Integer); per impostare il gadget stringa di tipo Integer, bisogna impostare il flag GACT_LONGINT nel campo Activation del gadget; il valore numerico inserito è presente nel campo LongInt della struttura StringInfo associata al gadget stringa.
È possibile attivare il gadget stringa da applicazione mediante la funzione:

```
BOOL ActivateGadget(gadget,
finestra, requester);
```

dove gadget è il gadget stringa da attivare, finestra è il puntatore alla finestra a cui appartiene, e requester è il puntatore al requester se il gadget è inserito in un requester. Non è detto che l'operazione possa avere successo; questo perché nel frattempo il sistema potrebbe essere impegnato con un menu o con altre operazioni; se l'operazione di attivazione ha successo, allora ActivateGadget() ritorna TRUE e FALSE altrimenti.
Chiudiamo qui la puntata rimandandovi alla prossima, dove inizieremo un altro argomento di Intuition: i menu.

Se avete quesiti inerenti la programmazione in "C" su Amiga scriveteci:

Enigma Amiga Run
c/o G.R.Edizioni
Viale Espinasse, 93
20156 Milano
EMail: yuri@skylink.it
Tel. (02) 38.01.00.30
Fax. (02) 38.01.00.28.

Sei proprio un DraCo!

di ***Marco Amato***

Come è noto, la **MacroSystem** ha sviluppato un ambizioso progetto: un computer con sistema operativo preso in prestito da Amiga senza però possederne i chip custom. Ci è stata concessa una furtiva occhiata al prototipo e abbiamo scoperto che...

A vederlo sembra incredibile: un computer che con Amiga non ha niente da spartire viene acceso, esegue la sequenza di boot e...improvvisamente compare il Workbench! Ma DraCo non si ferma qui: sono già utilizzabili programmi come ADPro e PageStream, mentre per altri ci sono ancora delle limitazioni che, conoscendo la MacroSystem, non dovrebbero perdurare. Le caratteristiche di DraCo lo rendono indubbiamente adatto all'elaborazione video semi-professionale e professionale, nonché chiaramente a tutte quelle applicazioni nelle quali è richiesta una certa potenza di calcolo, come ad esempio il raytracing. DraCo non costiuirà però un surrogato di Amiga, né intende esserlo. Si tratta semplicemente di un computer a sé che monta Amiga-OS.

DraCo si presenta sotto forma di tower con spazio sufficiente ad alloggiare numerosi add-on come hard-disks aggiuntivi, syquests, modem e schede varie. L'alimentazione è stata dimensionata molto generosamente: 250 W di potenza assicurano infatti la piena funzionalità anche a sistema completamente espanso. Internamente DraCo è costiuito essenzialmente da tre boards principali: la scheda madre, quella del processore e la scheda grafica Retina, adattata al bus di DraCo. La scheda madre è di costituzione molto semplice e a carattere spiccatamente passivo, mettendo a disposizione 10 slot 100polari: 5 di tipo Zorro-II, 3 di tipo DraCo e 2 per la scheda con il processore. In uno dei tre slot DraCo è alloggiata la scheda grafica, unica responsabile della gestione video/grafica, che lavora a frequenze comprese fra i 110 e i 120 MHz. Con frequenze video superiori a 60 Hz fornisce 256 colori con risoluzione 1024 x 1132, con 65536 colori 1024 x 768 e con 16,8 milioni di colori 800 x 600 pixel non-interlacciati. La scheda con il processore è il vero cuore del sistema: su essa troviamo infatti, oltre il 68060 a 50 MHz, il RAM controller, l'adapter SCSI con connettore esterno, le interfacce seriali e parallele nonché le logiche di controllo degli slots DraCo e Zorro-II; il tutto è naturalmente già predisposto ad accogliere il 68060 a 66 MHz. Particolare curioso di DraCo: tutte le schede portano il nome di una stella della costellazione DraCo, 'Rastaban'ad esempio è la scheda madre. Su questa, come si è detto, trovano posto cinque slot di tipo Zorro-II e due di tipo DraCo; verrebbe da chiedersi come mai non sono stati previsti alloggiamenti per Zorro-III (presenti invece su Amiga 3000 e 4000), notoriamente più veloce di Zorro-II (15 Mbyte/s contro i 3,5 Mbyte/s). La risposta è semplice: non ne valeva la pena. Uno slot di tipo Zorro-III è tecnicamente molto più complesso di uno di tipo Zorro-II e anche se come controparte offre una velocità quasi cinque volte superiore, c'é da considerare che per gli add-on più esigenti esistono gli slot DraCo che, con una velocità di trasferimento pari a 25-35 Mhz, sono notevolmente più perfomanti. Si consideri inoltre che tutte le schede che richiedono alte velocità di trasferimento o sono già integrate sulla scheda madre o comunque vengono fornite di tipo DraCo, come ad esempio la Retina. Non si pensi però che gli slot Zorro-II restino liberi: su questo versante trovano ospitalità schede di rete Ethernet, schede audio o emulatori Mac, come il sistema Emplant: la

Equipaggiamento

Il package base di **DraCo** da 6000.- DM offre quanto segue:

- Computer Draco con processore 68060 con 50 (60 a breve)
- Sistema operativo Amiga OS 3.1
- Interfaccia seriale e parallela
- Interfaccia parallela ad alta velocità (fino a 5 Mbyte/sec)
- Adattatore host SCSI III (compatibile SCSI II)
- Lettore CD-ROM, SCSI, quadrupla velocità
- Scheda grafica Retina per DraCo con 4 Mbyte di RAM
- 4 Mbyte di RAM, espandibili a 128 MByte
- Tastiera high-quality, mouse a tre tasti
- CD-ROM con software di sistema, ADPro + driver per vari scanner, Morph Plus, Xi-Paint e altri, per un controvalore di 1500.- DM

Optional:

- Disk drive esterno per dischetti da 1,6 (1,44) o 3,2 (2,88) Mbyte di capacità
- Scheda coprocessore DEC-Alpha

velocità di Zorro-II calza a pennello a schede che come queste si attestano intorno ai 200 Kbyte trasferiti in un secondo, cioè nemmeno il 10% della larghezza del bus di Zorro-II.
Per i possessori di Amiga che ora magari stanno valutando l'opportunità di passare a DraCo, la domanda più ovvia è: quali prodotti Amiga (hardware/software) sono compatibili con DraCo? La risposta non è semplice. In linea di principio, tutti i programmi 'conformi `allo standard di sistema girano anche su DraCo; naturalmente non devono essere presenti statements di accesso diretto ai chip custom, il che esclude al momento tutti quei programmi che, come i giochi, ne fanno invece un punto di forza. Da rilevare inoltre che al momento in cui scriviamo, MacroSystem ha da risolvere ancora alcuni problemi HW/SW. Fra questi citiamo la necessità di trovare un sostituto al driver dell'interfaccia seriale (su Amiga utilizza - tanto per cambiare - un chip custom) e l'impossibilità, almeno per il momento, di leggere dischetti in formato Amiga-OS. Dal punto di vista hardware esiste però la compatibilità con la maggior parte degli hard disk SCSI e con molte 'vecchié schede Zorro-II; questi slot non sono tuttavia DMA compatibili, il che rende inutilizzabili alcuni hard disk controller come GVP e A2091 peraltro di scarso interesse se confrontati con la tecnologia SCSI disponibile su DraCo. Ciò di cui si sente la mancanza su DraCo nella versione base è indubbiamente il disco fisso e una memoria di lavoro più spaziosa, "problemi" che MacroSystem intende lasciare ai distributori, dato il calo costante dei prezzi. La disponibilità del sistema è prevista per inizio estate 1995 e MicroSystem ha già annunciato una campagna di supervalutazione dell'usato Amiga. Riusciranno "Rastaban", "Altais" ed "Eltanin", ovvero le schede del sistema DraCo a sostituirsi, nei cuori della comunità Amiga, ai chip custom "Agnus", "Denise" e "Buster? Solo il futuro potrà dirlo e questo, come è noto, è nelle stelle...

Altre novità dalla Germania

Guten Tag a tutti, oggi più che mai! Come infatti leggerete nello speciale più avanti nella rivista, la **Escom AG** ha finalmente ufficializzato nel corso di una conferenza stampa a Francoforte (alla quale ovviamente non potevamo mancare) la rinascita di Amiga. E se ci consentite un commento, è giusto che sia finita così: infatti, come tutti avrete potuto notare, grazie anche al modesto apporto delle Teutonik News da quattro mesi a questa parte, è stato il mercato tedesco "la flebo" di Amiga dopo la messa in liquidazione della Commodore ed è quindi logico che sia tedesco anche il "medico" che ha risvegliato Amiga dal coma. Perdonate il paragone un po' "trucido" preso in prestito dal mondo della sanità (che in Germania funziona molto bene a differenza di altrove...) e veniamo alle news di questo mese.

Gli ideatori di **Sonnet** hanno sviluppato un add-on per la scheda acceleratrice "A2640": il duplicatore di velocità Sonnet 50 Mhz. Questo viene inserita nello zoccolo del processore originale e contiene un processore 68040 da 50 Mhz più alcuni altri componenti. La frequenza di bus, per motivi di compatibilità, resta invariata a 25 Mhz; ciononostante vengono così ottenuti incrementi di potenza di oltre il 100 %. Questo raddoppio di velocità è dovuto allo sfruttamento della cache memory del 68040; stando al produttore, i dati processati trascorrono l'85% del tempo in questa memoria. In tal modo la scheda Sonnet offre un'elevata compatibilità. Questo vale anche per l'Amiga 4000/LC040, dove anzi la Sonnet sostituisce il coprocessore mancante. Il prezzo si colloca attorno ai 900. - DM.

Hirsch und Wolf,
Mittelstrasse 33,
D-56564 Neuwied,
Germania
Tel. 0049-2631-83990,
Fax. 0049-2631-839931

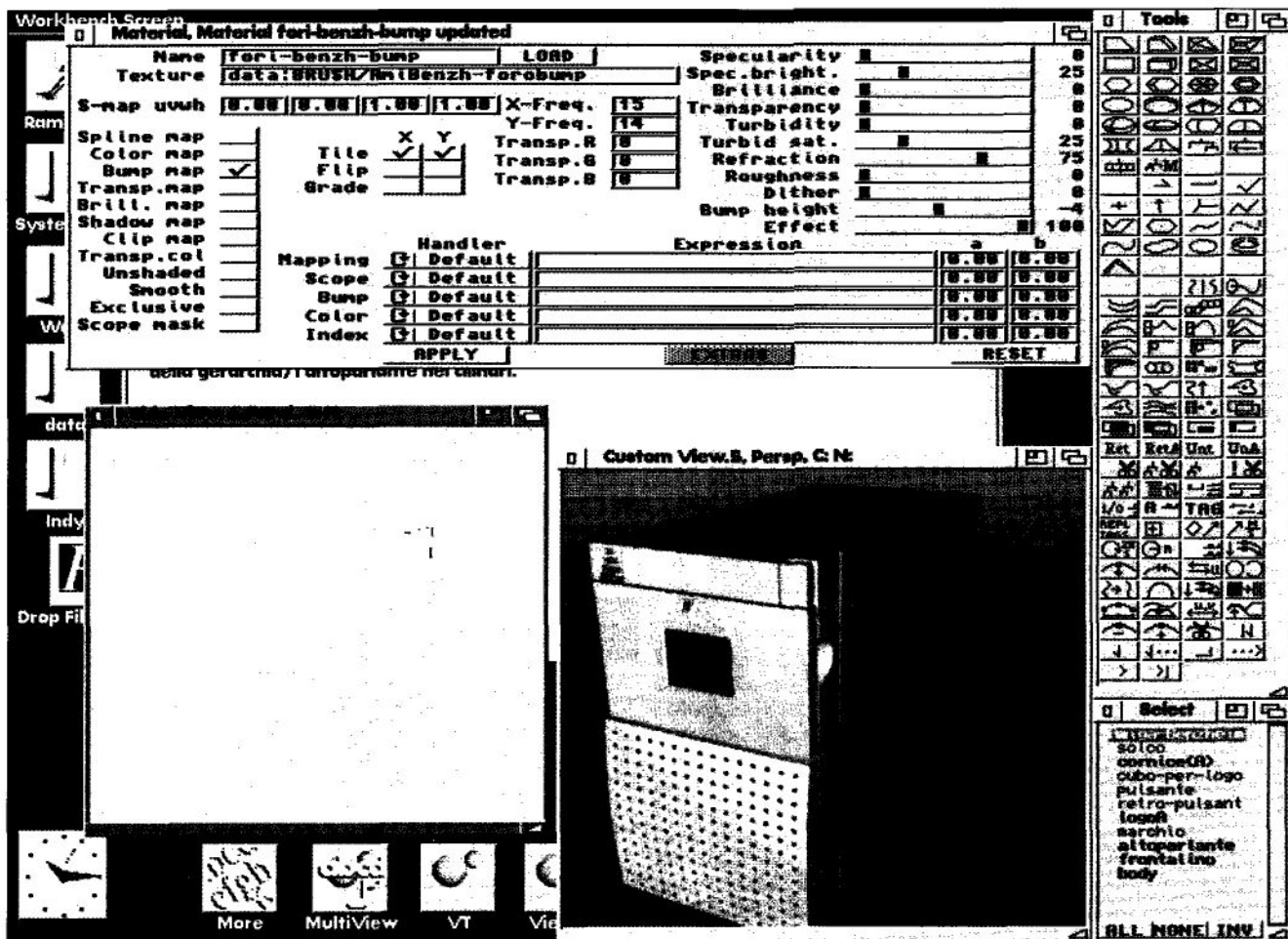
Nelle ultime settimane la ***Micronik*** ha sviluppato alcune novità ora disponibili sul mercato. Vediamole nel dettaglio.
- La nuova versione della scheda bus dell'Amiga 1200 ora si adatta a quasi tutte le schede acceleratrici in commercio. A breve è prevista anche un'altra miglioria: l'integrazione di zoccoli SIMM, in modo da garantire l'impiego delle schede più "esotiche", poich, verrebbero eliminati tutti i problemi legati agli indirizzamenti.
- Per gli amanti del Kickstart viene offerta una scheda-switch che consente di passare dalla versione 1.3 alla 3.1 utilizzando per ognuno uno zoccolo soltanto. Per il Kickstart 3.0 continuano invece ad esserne utilizzati due. Il prezzo: ca. 70. - DM.

Micronik Computer Service,
Brckenstrae 2,
D-51379 Leverkusen,
Germania
Tel. 0049-2171-28386-88
Fax. 0049-2171-28389

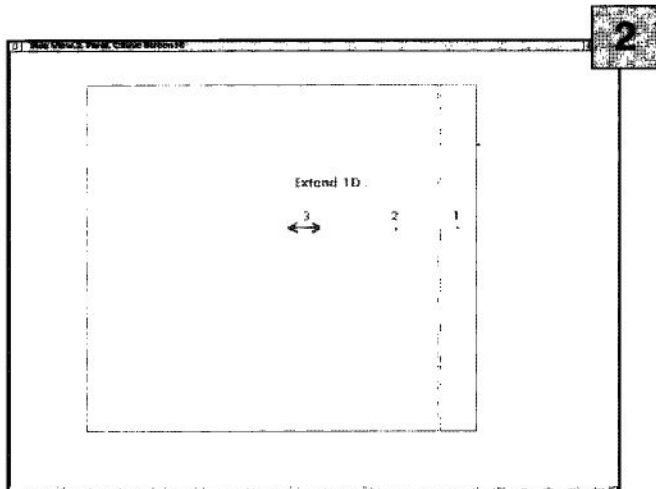
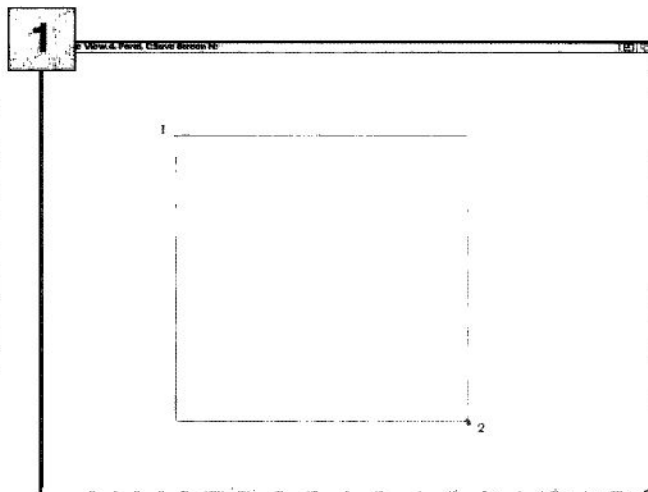
MaxonMULTIMEDIA trasforma Amiga in una stazione multimediale adatta alle presentazioni, estremamente flessibile. Dietro un'interfaccia utente interattiva veramente semplice da gestire si cela un interprete per presentazioni dalle potenzialità straordinarie e addirittura di dignità pari a quella di un linguaggio di programmazione. Punto di forza sono la funzione "Drag & Drop" e diversi pulsanti di chiaro significato visivo, che consentono di creare in un attimo presentazioni multimediali cariche di effetti video e audio, scorrimenti grafici, pulsanti e così via. **MaxonMULTIMEDIA** offre in veste grafica tutti gli elementi caratteristici di un vero linguaggio di programmazione, come i cicli, le variabili, i percorsi condizionati, i requester ecc., il tutto contornato da funzioni matematiche, logiche e di manipolazione di stringhe.
Prezzo di lancio: ca. 100 DM, più avanti ca. 150 DM.

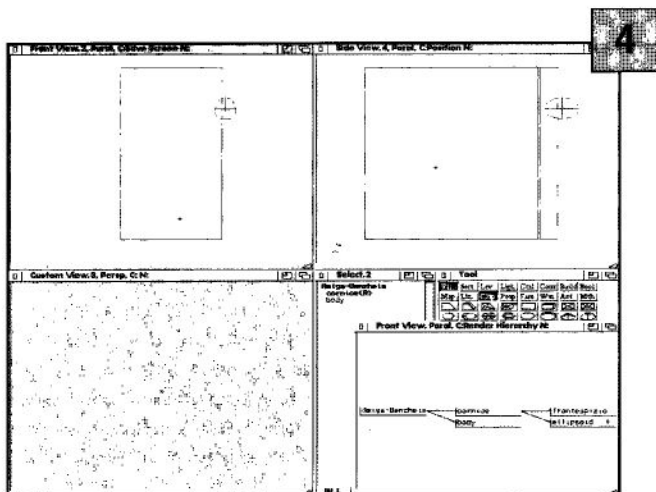
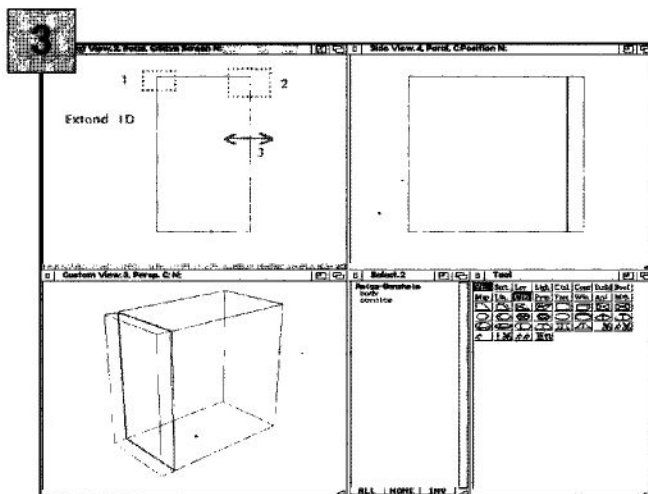
Maxon Computer GmbH,
Industriestr. 26,
D-65734 Eschborn,
Germania
Tel. 0049-6196-481811
Fax. 0049-6196-41885

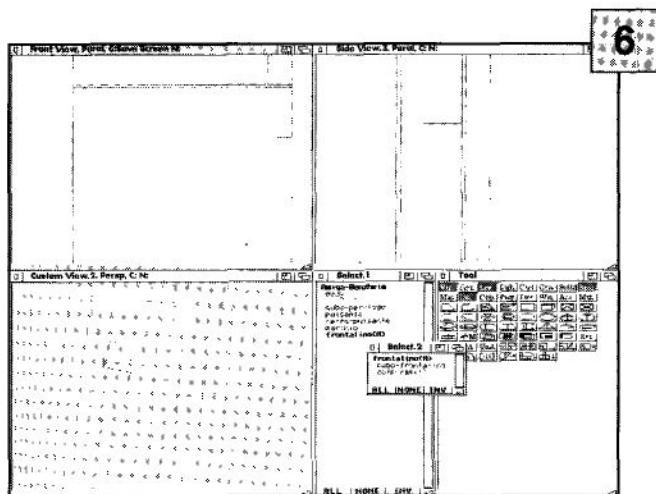
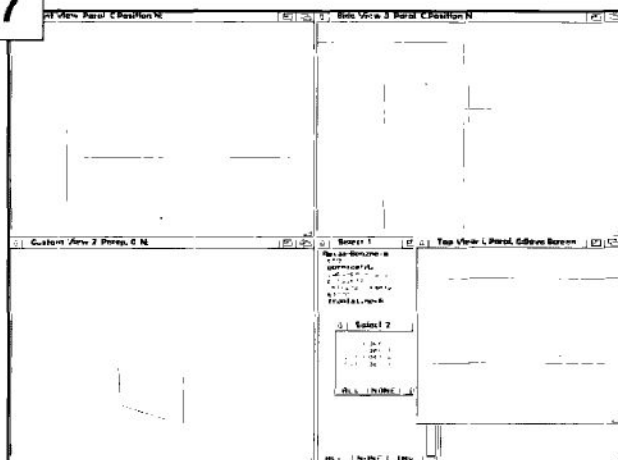
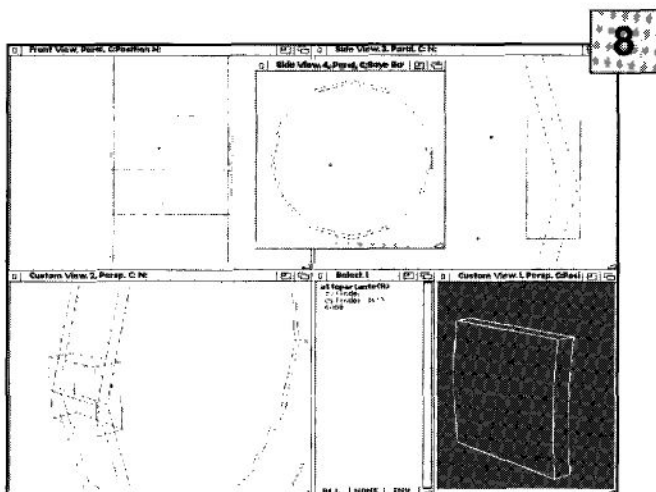
Clamoroso e alquanto insolito furto alla **AST**. Uomini armati si sono introdotti nel magazzino lombardo della multinazionale: dopo aver immobilizzato i dipendenti, hanno sottratto una notevole quantità di merce. Trattasi, per la maggior parte, di computer MS/DOS laptop. Quindi se vi offrono prodotti portatili a prezzi stracciati avete ben due motivi per non comprarli. Primo perché molto probabilmente si tratta di merce rubata, secondo perché non sono Amiga-compatibili. Allo stato gli investigatori brancolano nel buio.

Costruiamo l'Amiga del futuro

di ***Alessandro Tasora***

Il design è probabilmente uno dei campi d'utilizzo più congeniali al software Real 3D, soprattutto in virtù dei potenti mezzi di modellazione che questo programma ci mette a disposizione. Benché questa non sia la sede opportuna per un discorso approfondito sul CAS (Computer Aided Styling), ricordiamo che il design di manufatti in plastica come telefoni cellulari, televisori, stereo ed elettrodomestici avviene sempre più spesso tramite l'ausilio del computer. Generalmente vengono impiegate workstation Silicon Graphics dotate di software Alias Studio (per la modellazione ed il rendering) e Pro Engineer o Unisys (per la costruzione delle superfici funzionali e degli stampi). È interessante osservare che, fra tutti i programmi di grafica 3D per Amiga, il Real 3D è quello che si avvicina maggiormente alla filosofia operativa dei software sopra citati, in particolar modo per l'editor, per la possibilità di usare superfici B-Spline e per la modellazione parametrica. Avventuriamoci perciò nel mondo affascinante del design, prendendo come spunto una delle ipotesi proposte dalla Escom per il futuro Amiga. Dato che il nostro scopo non sarà quello di progettare effettivamente la nuova "carrozzeria", potremo trascurare i dettagli prettamente tecnici (quotature, tolleranze, finiture, ecc.) per concentrarci sul versante della pura ricerca estetica, ovvero sullo "studio di fattibilità pre-progettuale", come dicono gli esperti del settore. La prima parte del tutorial è particolarmente rivolta a chi ha poca dimestichezza con il Real 3D, mentre la seconda tratta una tecnica di modellazione evoluta, tipica di Real 3D e che conosce simili solo sulle workstation Silicon Graphics o Apollo.

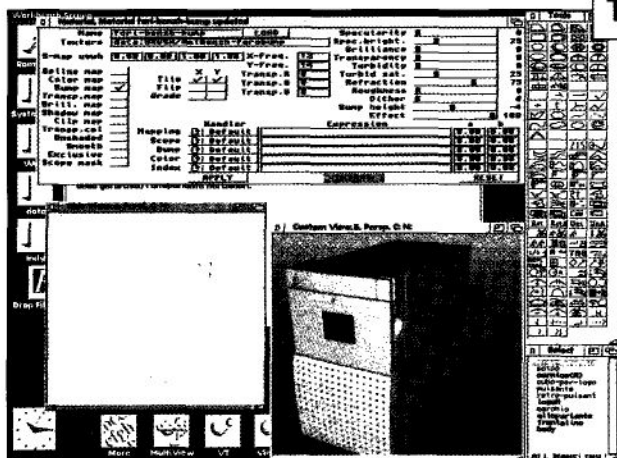
Non fate caso alla configurazione dell'editor da noi adottata: ognuno usi la propria.
Vi consigliamo di impiegare una griglia di riferimento tratteggiata (come in figura) e di attivare la "Abs. Grid" nella finestra View/Drawing Set.
Attivate sia la visualizzazione sia lo snapping della griglia.
Col menu Create/Visibles/Cube disegnate il solido che rappresenta la vista laterale dell'Amiga-tower: bastano due clic del mouse negli angoli opposti.
Non badate, per ora, alla profondità (la terza dimensione) del volume creato.

Con lo stesso comando, create ora un secondo parallelepipedo, più stretto, che rappresenta in vista laterale la "cornice" del frontale. Notate che l'aver attivato lo snap-to-grid costringe i vertici di sinistra a combaciare con la parte destra del solido creato per primo: siccome noi desideriamo una sottile intercapedine (vedi figura), operiamo così: 1- clicchiamo in mezzo al solido (origine della riscalatura). 2- clicchiamo a lato (direzione della riscalatura), osservando che lo snap alla griglia ci permette di definire una direzione perfettamente orizzontale. 3- disattiviamo lo "snap to grid" battendo "CTRL"+"g". 4- muoviamo il mouse e clicchiamo a lato del solido per terminare la "schiacciatura" dello stesso.

Attenzione: ora modifichiamo la profondità dei parallelepipedi appena creati. Riattivate la griglia (CTRL+g) e selezionate entrambi gli oggetti, poi eseguite i seguenti passi: 1- premete il tasto "1", che corrisponde al menu modify/linear/extend, per eseguire la riscalatura lungo una direzione. (Userete spesso i tasti 1, 2 e 3 che corrispondono appunto alla riscalatura su una, due o tre dimensioni). 2- indicate l'origine della riscalatura: consigliamo il centro del solido o un suo vertice. 3- indicate la direzione della riscalatura: consigliamo un altro suo vertice. Attenzione! Per mantenere la perfetta perpendicolarità dell'operazione, se non potete usare la griglia, potete indicare i vertici usando la "drag box" (tenete cliccato il mouse, trascinatelo e racchiudete il vertice del solido: il cursore vi finirà sopra automaticamente!). 4- disattivate la griglia con CTRL+g. Imparate bene questa sequenza, in particolare l'uso dello snap automatico ai vertici, perché in seguito lo userete spesso.

Per eseguire la cavità sulla cornice utilizziamo una semplice operazione booleana.
Con il menu Create/Visibles/Sphere aggiungiamo una sfera nella posizione suggerita in figura.
Se desideriamo spostarla usiamo il comando Modify/Linear/Move, se è necessario ridimensionarla usiamo i comandi di riscalatura su 1, 2 o 3 dimensioni (premere i tasti 1, 2 o 3 sulla tastiera). Difatti notate che abbiamo operato un leggero stiramento lungo uno degli assi principali della sfera per trasformarla in ellissoide.
Selezioniamo prima il parallelepipedo "cornice", poi la sfera, quindi eseguiamo il comando Create/Boolean/AND NOT; notate che questo raggruppa i due oggetti in una sotto-gerarchia. Perciò in seguito potremo ancora spostare la sfera per modificare l'incavo, senza dover rifare l'operazione.

Per la costruzione del frontale (uno sportello apribile, un pulsante ed un listello per il logo) usate tre volte la funzione Create/Visibles/Cube. Comportatevi come già suggerito ai punti 1, 2 e 3 per quanto riguarda lo spostamento ed il ridimensionamento dei parallelepipedi. Se desiderate un tocco di perfezionismo in più, create un altro parallelepipedo sul retro del pulsante, la parte che rientra quando lo si preme. Attenzione a lasciare un'intercapedine fra i tre solidi, altrimenti vi ritroverete con un frontale "unico".

Dobbiamo creare la sede rettangolare sullo sportello apribile (che nelle intenzioni del designer dovrebbe contenere una foto, o un logo personalizzabile). Per fare questo, eseguiamo un'operazione booleana fra il parallelepipedo del frontalino ed un tronco di piramide molto schiacciato. La creazione del tronco di piramide avviene semplicemente con il comando Create/Visibles/Cut Pyramid, mentre per l'operazione booleana ci comporteremo come in precedenza, usando il comando Create/Boolean/AND NOT. Notate che sul fondo dell'incavo rettangolare appena ottenuto conviene riporre un rettangolo di un altro colore (blu petrolio nel nostro caso), lievemente discosto dalla superficie scavata, che dia l'idea di un adesivo. I più esperti potranno applicarvi un brush, magari la propria foto...

Creiamo il logo del nuovo Amiga: si tratta di una piccola piramide di solidi che stilizza la lettera "A".La sua creazione è particolarmente semplice: dalla vista superiore creiamo un cilindro, con Create/Visibles/Cylinder, poi lo duplichiamo (Alt+"d") e lo ridimensioniamo (premere "2" sulla tastiera) per quattro volte, per ottenere cilindri coassiali. Eventualmente li selezioniamo tutti e li "schiacciamo" frontalmente, a mo' di ellissi. Poi ci mettiamo nella vista frontale e, col tasto "1", li appiattiamo sull'asse verticale, tutti insieme, poi selezioniamo i singoli volumi e li spostiamo uno sopra l'altro, per ottenere la piramide. Abbiamo assegnato al logo il colore R=255 G=73 B=50, mentre a tutto il resto abbiamo conferito R=128 G=216 B=193, ovvero una tinta verde acqua.

La creazione dell'altoparlante è un'applicazione delle operazioni booleane più complessa di quelle viste in precedenza, e la creeremo passo passo senza usare funzioni "preimpostate". Create un livello gerarchico, con Create/Structure/Level o premendo "l". Eseguite Modify/Properties/Attributes (tasto "i") e settate il flag "AND" nella finestra. Entrate nel livello creato e metteteci due cilindri coassiali, quello esterno avente un raggio maggiorato dello spessore del pannello-altoparlante. Createli con un diametro ampio, all'incirca tre volte la profondità dell'intero computer. Affinché il cilindro intero "scavi" l'altro, eseguite Attributes (tasto "i") e attivate il flag "Inverted", poi assicuratevi che le sue basi sporgano un poco oltre le due del cilindro esterno. Aggiungete nella stessa gerarchia un parallelepipedo che "ritaglia" (grazie al flag AND della gerarchia) l'altoparlante nei cilindri.

Disegnamo i brush da applicare al tower. Il logo "Amiga Technologies" si crea con DPaint e la funzione di scrittura testi (Usate il Times o il Gill, in corpo grosso per evitare problemi di texture aliasing). Altrettanto semplicemente disegnerete le quattro bande rosse che serviranno per il bump mapping sul fianco del computer. Il punto più delicato è quello della creazione del brush che simulerà il "foro" (ripetuto 15 x 14 volte) dell'altoparlante. Create un rettangolino grigio scuro, salvate il brush con un'area attorno (vedi illustrazione), poi cambiate il colore del rattangolino in rosso (servirà per il bump simulante la smussatura attorno ai forellini) e salvatelo con altro nome. Attenzione: questi due brush devono avere la stessa dimensione! Inoltre è preferibile che il rettangolino per il bump sia un po' più grosso (usare "Brush Outline" di DPaint).

9

10

Creiamo i materiali da applicare, usando la "Material Window". Concentriamoci sul materiale per i fori dell'altoparlante: per l'effetto di "scavo" con il bump-mapping copiate i parametri dell'illustrazione, senza dimenticare il "Tile" con X-Freq=15 e Y-Freq=14. Premete Apply. Create il materiale che genera i puntini neri semplicemente modificando il precedente: cambiate il brush (indicate ora il rettangolino grigio, non quello rosso), poi attivate "Color map" e disattivate "Bump Map". Attenzione: siccome il brush è disegnato su fondo nero, per "bucare" lo sfondo e vedere la plastica verde, dobbiamo attivare "Transp. col". Applicate questi due materiali con Create/Mapping/Parallel, perfettamente (!) coincidenti, in una gerarchia con il solo altoparlante, e con dimensioni simili a quest'ultimo visto frontalmente.

Passiamo alla seconda parte del tutorial, rivolta ad un pubblico più esperto, che tratterà un metodo di modellazione con superfici spline particolarmente evoluto. Si tratta di modellare un monitor, e nel farlo ci ispireremo ad uno dei sistemi realmente usati nell'industria del design. Naturalmente, per esigenze di spazio, ci limiteremo ad un caso semplice ed eviteremo di soffermarci sui dettagli. In primo luogo disegnamo il profilo di figura, usando il comando Spline Control Point, poi chiudiamo la spline. Notate che per ora è meglio usare il wireframe del poligono di controllo. Fate attenzione ai punti inseriti che si addensano negli angoli con uno schema ben preciso. Aiutatevi con la griglia, altrimenti è quasi impossibile allineare i punti sui lati. (Per cambiare il raggio di smussatura, selezionate i quattro punti di un angolo, premete "g" per raggrupparli ed eseguite, premendo "2", una riscalatura di questi).

11

12

Duplicate il profilo ottenuto e, sempre nella vista frontale, ingranditelo con un Size 2D (premete "2" sulla tastiera). Attenzione ad usare sempre lo stesso centro come origine per il ridimensionamento. Ripetete l'operazione, in modo da avere tante copie come in figura, per ora ancora complanari. Partendo dall'interno, il secondo profilo rappresenterà il bordo spigoloso che incornicia il vetro del monitor. Pertanto eseguite TRE copie coincidenti di questo profilo, in modo da avere una "cuspide" nella superficie (una discontinuità geometrica, uno "spigolo"). Gli ultimi quattro profili verso l'esterno sono sempre più addensati perché verranno usati per creare la smussatura arrotondata del frontale del monitor.

Ora siamo giunti al punto cruciale del tutorial. Creiamo una sfera di grandi dimensioni, posteriormente alle nostre spline. Quello che faremo consisterà nella "proiezione" dei profili spline sulla sfera, affinché il monitor abbia il frontale con il caratteristico aspetto ricurvo. Pertanto riscaliamo la sfera sui tre assi principali in modo che si trasformi in un ellissoide con l'asse verticale particolarmente allungato, per dare l'effetto di "flat screen" dei monitor attuali (in certi casi basterebbe un cilindro). È interessante notare che deformando la sfera in questo modo, interveniamo effettivamente sui raggi di curvatura del monitor. Non usate sfere piccole, altrimenti il monitor si trasforma in un televisore anni '50.

Per proiettare i profili sulla quadrica di curvatura (l'ellissoide), basta fare le seguenti operazioni: (1) selezionate PRIMA l'ellissoide, poi tutti gli altri oggetti, tenendo premuto lo Shift, (2) eseguite il comando del menu Modify/Special/Parallel Shrink, (3) indicate sullo schermo la direzione della proiezione, ovvero due clic di mouse sufficientemente lontani, con il primo in basso ed il secondo esattamente in verticale. Noterete che dopo due secondi di calcolo vi ritroverete con i profili curvati, come in figura.

Notate che abbiamo proiettato anche una mesh che rappresenta il vetro del monitor. Siccome ora abbiamo tutti i profili correttamente curvati, ma giacenti sulla medesima superficie, occorre spostarli avanti ed indietro sull'asse di profondità del monitor. In particolare, spostiamo indietro il vetro del monitor ed il primo profilo, poi spostiamo gli ultimi tre profili in modo da simulare lo smusso sul bordo, come nella finestra in basso a sinistra. Replichiamo l'ultimo profilo e spostiamolo sempre più indietro per creare il resto del monitor, riscalandolo e schiacciandolo perché non serve più la curvatura.

Siamo giunti al termine: selezionate (nell'ordine corretto!) tutte le *sezioni del monitor da voi create, poi eseguite* Create/Freeform/Build From Curves. Ecco creata la scocca del monitor! Ultimi ritocchi: eseguite Modify/Freeform/Triple Ends per terminare i bordi della mesh, cancellate i profili ormai inutili, aggiungete qualche rifinitura (led, pulsanti, base di supporto eccetera) e i materiali. Questo metodo di costruzione, oltre ad essere il più preciso, non richiede nemmeno troppo tempo o fatica.

Didattica e grafica

Concludiamo la nostra breve panoramica sui formati grafici; questo mese è la volta del TIFF, del Targa, del PCX e del JPEG. - seconda parte -

Immagine fotografica a 256 colori.

La memorizzazione delle immagini

di ***Alberto Geneletti***

Il Tagged Image File Format è stato proposto dalla Aldus Corporation come formato standard universale, in grado di soddisfare le esigenze di un gran numero di applicazioni: il TIFF è infatti l'unico standard che implementa il supporto di altri spazi cromatici, come il CMYK (ciano, magenta, giallo e nero) utilizzato nella stampa, l'YCbCr delle applicazioni video, il CIE Lab, il sistema universale per la definizione dei colori indipendentemente dal device di visualizzazione. Tanto per dare un'idea delle infinite possibilità di questo formato, il TIFF permette di memorizzare i pixel da destra a sinistra o dal basso verso l'alto, una riga per volta oppure a blocchi, in tutte le risoluzioni, da 1 a 32 bit per pixel, utilizzando tanto il run-length dell'IFF, quanto il Lempel-Zivel-Welch del GIF, oltre agli algoritmi utilizzati nella trasmissione dei fax, basati sulla codifica di Huffman: è inoltre possibile memorizzare più immagini, e inserire altre informazioni tecniche riguardanti le caratteristiche dell'hardware necessario a visualizzare correttamente l'immagine. Purtroppo una definizione così estesa complica molto l'esistenza ai decodificatori che non ne forniscono generalmente il supporto completo: di conseguenza capita abbastanza spesso di non riuscire ad importare un'immagine memorizzata in tale formato all'interno di un programma che pretende di fornirne il supporto. La maggior parte dei codificatori opera infatti unicamente la codifica standard nello spazio RGB e utilizzando l'algoritmo LZW, modalità che dovrebbero essere supportate dalla totalità dei decodificatori TIFF. Il problema di compatibilità più frequente riguarda la memorizzazione degli interi all'interno dei file, utilizzati ad esempio per specificare le dimensioni dell'immagine. I microprocessori Motorola 68000 e gli 80x86 di Intel utilizzano infatti convenzioni differenti; in questi ultimi l'ordine dei byte degli interi a 16 bit è scambiato rispetto a quanto avviene sui Motorola. Il formato GIF, essendo nato in ambiente MS-DOS, utilizza la convenzione Intel, l'IFF la convenzione Motorola, mentre il TIFF, formato universale, le implementa entrambe, indicando tra gli header dei file la convenzione utilizzata. Decodificatori troppo campanilistici, tuttavia, ignorano questa informazione, partendo dal presupposto che tutti i file TIFF che devono essere gestiti siano nati e vis-

Immagine digitalizzata per mezzo di un frame-grabber B/W da una sorgente video.

suti su architetture basate sul proprio processore, e falliscono miseramente non appena incontrano un file codificato in modo differente. Il TIFF è nato in ambiente Macintosh ed è oggi il formato maggiormente utilizzato nello scambio di immagini tra piattaforme eterogenee: è adatto alla grafica pittorica, supportando l'indirezione di colore, e all'elaborazione e alla sintesi di immagini digitali, grazie al supporto dei modi true-color in forma compressa.

Il formato Targa

Destinato ad essere utilizzato per la memorizzazione delle immagini visualizzate sulle schede Vista e Targa della Truevision, il formato Targa ha riscosso un discreto successo al momento della diffusione dei ray-tracer e delle immagini true-color, una modalità supportata dal formato Truevision già a partire dall'89. Il Targa supporta risoluzioni a 8, 15, 16, 24 e 32 bit: in questo ultimo caso gli ultimi 8 bit di ciascun pixel sono destinati alla memorizzazione di una quarta componente, detta componente Alfa, contenente informazioni sul blending, un accorgimento grafico supportato dall'hardware Truevision.
L'algoritmo di compressione utilizzato è il run-length, adatto alla memorizzazione di immagini pittoriche o generate da sintesi, ma inefficace nel caso delle immagini digitalizzate. Una particolarità del formato Targa è quella di avere gli header, e cioè l'intestazione contenente le informazioni relative alla geometria dell'immagine in fondo al file, anziché all'inizio, come avviene in tutti gli altri standard. Questa scelta è stata dettata dalla volontà di mantenere la compatibilità completa dei decodificatori con le immagini Targa di una precedente versione del formato, nelle quali tale intestazione era assente: le estensioni del formato sono così state inserite in fondo al file, dopo il codice che indica il termine dei dati della bitmap. Per questo motivo alcuni decodificatori di immagini riescono a riconoscere immediatamente un file GIF o TIFF, ma potrebbero non riconoscere un file Targa, pur fornendone il supporto: in questo caso la specifica del tipo di file importato deve avvenire in modo esplicito.

PCX

È il formato utilizzato dai prodotti della ZSoft, molto diffuso in ambiente MS Windows, ma anche su piattaforme Amiga.
Ne esistono ben cinque versioni; la più recente supporta risoluzioni ad 1, 4, 8 o 24 bit per pixel: l'algoritmo di compressione utilizzato è il run-length.

JFIF/JPEG

Il JPEG è un gruppo di esperti riunitosi qualche anno fa per definire un efficiente algoritmo di compressione per immagini fotografiche a colori e in tonalità di grigi.
Questo algoritmo è costituito da una sequenza di operazioni, tra le quali la trasformazione di blocchi di pixel appartenenti all'immagine, codificata nello spazio cromatico YCbCr e sottocampionata per mezzo della trasformata discreta del coseno (DCT); la quantizzazione dei coefficienti così ottenuti; la codifica statistica dei valori quantizzati per mezzo dell'algoritmo di Huffman. Tutte queste operazioni permettono di ottenere rapporti di compressione molto elevati al prezzo di una trascurabile perdita di qualità dell'immagine decodificata.
Il JFIF è invece il formato di file grafico utilizzato per memorizzare il risultato della codifica JPEG.
Il JPEG permette di comprimere in modo efficace immagini a colori a 24 bit e immagini monocromatiche a 8 bit: non viene invece supportata l'indirezione di colore.
Per questo motivo le immagini a 256 colori devono essere convertite in risoluzione a 24 bit prima di essere codificate, e di conseguenza può capitare che il JPEG si riveli a volte meno efficace di altre soluzioni.
Il JPEG è destinato ad immagini digitalizzate di tipo fotografico; funziona tuttavia altrettanto bene in presenza di immagini pittoriche o sintetiche a 24 bit, ma in questo caso anche l'RLE, l'LZW e l'algoritmo di Huffman senza DCT e quantizzazione permettono di ottenere ottimi risultati, garantendo l'esatta fedeltà nella riproduzione dell'immagine.
La perdita di informazione avviene infatti a livello di dettaglio; viene cioè livellato il colore di pixel isolati ad elevato contrasto, e si perde un po' di definizione nei contorni netti degli oggetti, molto frequenti nelle immagini pittoriche e sintetiche.
Il JPEG è adatto in particolare nelle applicazioni di video digitale, ad esempio nell'ambito del fotoritocco; nel caso dei sintetizzatori 3D invece viene usato più per necessità che per adeguatezza, in quanto lavorando con immagini true-color si avverte ben presto l'inefficacia dei metodi di compressione senza perdita di informazione.
Non è invece adatto a memorizzare immagini pittoriche con una limitata palette di colori.

La scelta del formato più opportuno

Lavorando unicamente su piattaforme Amiga, l'IFF è il formato che offre le garanzie maggiori, poiché viene supportato dalla totalità delle applicazioni di grafica: questo primato tuttavia è offu-

Immagine a 24 bit acquisita per mezzo di uno scanner da una fotografia.

zione dei colori, ed è totalmente assente nelle immagini sintetiche. Per codificare un'immagine rumorosa è preferibile utilizzare un formato che utilizzi l'LZW oppure l'algoritmo di Huffman; il formato GIF, basato sull'LZW, è la soluzione ideale per le immagini nelle quali il rumore è stato introdotto da una riduzione dei colori, in quanto questo formato è particolarmente efficiente nelle risoluzioni con palette a 256 colori, ed è supportato più o meno ovunque.

I formati grafici di cui abbiamo parlato sono stati messi a confronto, utilizzandoli per codificare immagini di diverso tipo: i risultati delle nostre prove sono riportati in tabella. Dai valori riportati appare evidente come in molti casi la scelta di un formato grafico errato possa non solo rivelarsi inefficiente, ma addirittura portare alla creazione di file di dimensioni maggiori rispetto alla quantità di risorse necessarie a memorizzare la bitmap in memoria (immagine non codificata). Dalle prove effettuate si vede poi come PCX e TGA siano più o meno equivalenti, come il TIFF sia in grado di difendersi piuttosto bene in ogni circostanza, e come l'unico metodo efficace in presenza di immagini true-color sia il JPEG. È interessante osservare inoltre come l'immagine in bianco e nero, particolarmente rumorosa, in quanto acquisita per mezzo di un frame-grabber, abbia messo in crisi tanto il run-length di IFF, PCX e TGA, quanto l'LZW di GIF e TIFF: anche in questa situazione il JPEG si è rivelato il concorrente migliore.

scato dall'elevata difficoltà di trovarne il supporto su altre piattaforme e da una certa inefficienza nella codifica compressa. Il sistema operativo 3.1 prevede la presenza di filtri per la conversione dei dati, i Data Types, che permettono alle applicazioni di gestire dati omogenei, ma memorizzati in formati differenti, ad un maggiore livello di astrazione.

La Commodore distribuisce nella directory Devs/Data Types i filtri per la gestione dell'IFF, e in particolare dei file ILBM (immagini), del testo formattato (FTXT), dei file di help AmigaGuide e del suono campionato (8SVX). Inserendo altri Data Types all'interno di tale cassetto è possibile estendere le funzionalità delle applicazioni che utilizzano questi filtri, facendo loro riconoscere altri formati grafici.

Per quanto riguarda la scelta tra uno degli altri formati è necessario maturare una certa sensibilità nel riconoscimento delle caratteristiche dell'immagine che si vuole codificare. Per le immagini a 24 bit il JPEG è in grado di offrire dei rapporti di compressione che non temono confronti: tuttavia, dal momento che queste prestazioni si pagano con una discreta perdita di qualità, è consigliabile utilizzare il JPEG soltanto al momento della distribuzione finale dell'immagine, e non in fase di elaborazione, in quanto continue codifiche e decodifiche introducono ogni volta sempre maggiori distorsioni; il JPEG non deve essere utilizzato per memorizzare immagini con una palette limitata di colori (4 oppure 8 bit per pixel).

Gli applicativi di grafica pittorica e di sintesi di immagini 3D prediligono invece soluzioni basate sul run-length, l'algoritmo in grado di sfruttare nel modo più efficace la presenza di ampie regioni dello stesso colore, tipiche delle immagini generate da questi applicativi. Le soluzioni basate sul run-length sono invece completamente inefficaci in presenza di immagini digitalizzate, e non vengono generalmente utilizzate dai programmi di fotoritocco. Questo tipo di immagini è caratterizzato dalla presenza del "rumore" introdotto dai dispositivi di acquisizione, che si manifesta sotto forma di brusche variazioni nel colore dei pixel adiacenti, variazioni che non vengono avvertite dall'occhio osservando l'immagine da una certa distanza, poiché i colori di due punti molto vicini vengono miscelati in un'unica tinta intermedia. Il rumore viene introdotto anche nel processo di ridu-

Immagine a 24 bit generata sinteticamente per mezzo di un ray-tracer.

Lightwave e Metaform, fondamenti di modellazione

di ***Paolo Griselli***

Questo mese torniamo a parlare di uno dei migliori programmi dedicati alla grafica tridimensionale, affrontando un tema fondamentale nell'ambito della modellazione.

Chi di voi ha già avuto esperienze con modellatori poligonali tipo Imagine, Sculpt 4D o simili, avrà sicuramente imparato a sue spese cosa significhi la costruzione di forme organiche, tipo corpi umani o anche "semplici" carrozzerie.

Molti sono gli operatori che si chiedono come mai un motore di rendering così potente faccia uso di modelli che per il fatto di basarsi su poligoni non possono che risultare matematicamente "imprecisi".

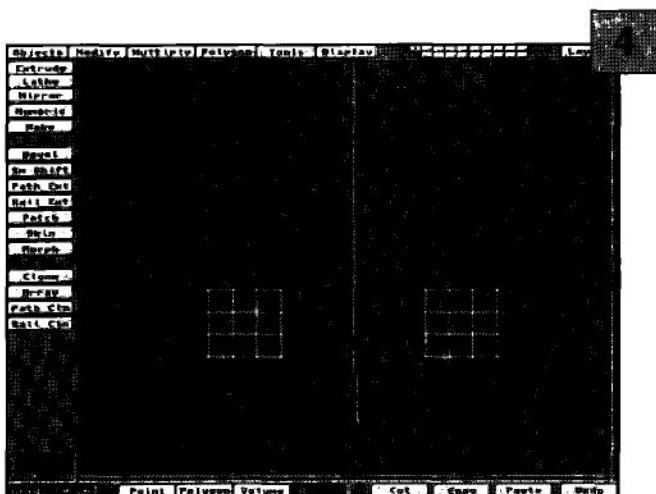
In realtà il Modeler del Lightwave è da tempo in grado di gestire curve B-Spline e le relative superfici, anche se in fase di rendering trasforma tutto in poligoni: ma la novità non sta sicuramente qui.

Lightwave da questa versione ha introdotto un nuovo modo di gestire la modellazione poligonale, tanto da renderla intuitiva e versatile almeno quanto (e forse più) la modellazione per curve parametriche.

Il nuovo operatore si chiama Metaform, e consente, a partire da grezzi solidi sfaccettati, di ottenere complesse forme con un impiego veramente esiguo di risorse umane. Il tutorial che vi andiamo ad illustrare vi guiderà nella modellazione di un cuboide, praticamente impossibile da assemblare "a mano" per poligoni, ma assolutamente banale da realizzare con Metaform. Come al solito raccomandiamo l'uso di macchine veloci e di tanta ram: buon divertimento.

Con un doppio clic sulla sua icona, invocate LightWave ed entrate velocemente nel Modeler.
La riuscita di questo semplice tutorial dipende molto dalla vostra capacità di interpretare lo spazio 3D del programma: un aiuto in questo senso vi è fornito dal pannello di controllo attivabile con OPTIONS dal menu DISPLAY.
Attivate la vista isometrica, a scelta in modalità STATIC o MOVING.
Controllate poi che la funzione SNAP TO GRID sia attivata in modalità STANDARD.
Il resto dei parametri potete lasciarli invariati.

Uscite dal precedente requester confermandolo con OK. Siete pronti per iniziare la modellazione.
Dal menu OBJECTS selezionate BOX e poi NUMERIC. All'apparire del requester limitatevi a modificare il numero di sezioni nei tre assi, portandole a tre per dimensione.
Confermate con OK. Apparirà un quadratino nel mezzo del display. Premendo il tasto RETURN (sulla tastiera!) apparirà il vostro primo cubo.
Controllate che ogni faccia sia composta di nove quadratini. Se così non fosse, annullate il progetto e ripetete tutti i passi dall'inizio.

Prima di procedere nella clonatura del solido, occorre modificarne la posizione nello spazio 3D.
Controllate che non ci siano poligoni o punti selezionati, e nel caso ce ne fossero deselezionateli cliccandoci sopra.
Selezionate MOVE dal menu MODIFY. Il cursore si trasformerà in una croce doppio-bordata. Tenendo sempre premuto il tasto sx del mouse procedete *a spostare il cubo in basso a sx rispetto a* tutte le viste. Usate la griglia di riferimento per effetture uno spostamento proporzionale alle dimensioni del solido.

Sempre facendo attenzione a che nessun punto o poligono sia selezionato, invocate MIRROR dal menu MULTIPLY. Il cursore cambierà ulteriormente forma. Cliccando con il mouse all'interno di una qualsiasi delle viste, apparirà una linea: posizionatela in maniera che si sovrapponga ad una delle linee della griglia indicanti l'origine dello spazio (sono più marcate rispetto alle altre). Molto semplicemente quello che vi state accingendo a fare è clonare *il cubo simulando la presenza di uno specchio* nel punto in cui posizionerete la linea di riferimento.
Fate riferimento alla figura per eventuali dubbi...
Confermate con RETURN per creare la copia del cubo.

5

Ripetete l'operazione appena descritta prima per creare l'immagine speculare dei due cubi in orizzontale, poi questa volta dei quattro cubi in verticale. In sostanza dovrete ottenere qualcosa di simile ad un cuboide.
Anche qui consigliamo di osservare bene la figura a lato per sciogliere eventuali dubbi interpretativi.

6

Passiamo ora ad una fase abbastanza delicata. È da notare che se passerete indenni da questo step, non dovreste trovare particolari problemi nei passi successivi.
Questo passo consiste nel collegare tramite parallepedi gli otto-cubi che formano i nodi della struttura. Per fare ciò estruderemo i poligoni quadrati posti nel centro di ogni faccia, per poi fonderli con le rispettive facce del solido posto di fronte. Entrate in modalita POLYGON.
Selezionate le prime quattro facce. In figura le trovate evidenziate da un cerchio. Un consiglio che possiamo darvi è di non badare a selezionare le facce giuste al primo colpo.
Sicuramente selezionerete poligoni superflui: non badateci! Li deselezionerete non appena avrete finito di includere i poligoni che vi interessano. Per selezionare una faccia (poligono) basta cliccarci sopra.

7

Arrivati a questo punto invocate EXTRUDE dal menu MULTIPLY. Cliccate sulla vista che vi consente di vedere i poligoni selezionati come dei quadrati. Nelle altre facce apparirà una linea: indica il verso e la lunghezza dell'estrusione. Cliccando con il mouse nel punto in cui la linea finisce, e precisamente dove si incontra con un piccolo segmento perpendicolare, potrete interattivamente modificare la lunghezza dell'estrusione. Posizionate l'apice del segmento in maniera che sia sulla stessa linea dei cubi verso i quali deve avvenire il prolungamento dei poligoni. Confermate. Dovrebbero apparire quattro braccia poste in mezzo ad altrettante coppie di cubi...

8

In figura trovate il risultato di questa complessa (?) operazione. È bene comunque soffermarsi ancora un po' sul procedimento.
Tanto per cominciare i poligoni appena creati dovranno combaciare con i poligoni presenti sui cubi posti di fronte alle facce appena estruse.
Questo è un fattore essenziale, perché se ciò non fosse, sarebbe impossibile effettuare la fusione dei punti sovrapposti (MERGE) compromettendo tutto il lavoro.
Per quello che riguarda la selezione dei poligoni, consigliamo di perdere qualche minuto per fare della pratica.
Il Modeler è fatto in maniera tale da rendere le cose semplici ed intuitive: ciò non toglie che oltre un certo limite non si può scendere.
Quindi animo e coraggio: non demordete se le cose non riescono al primo colpo.

Chiusa questa parentesi, procediamo con il lavoro. Selezionate **MERGE** dal menu **TOOLS.** Apparirà un requester nel quale specificherete **AUTOMATIC.**
In pochi secondi i punti sovrapposti verranno eliminati. Un nuovo requester apparirà per segnalare il numero di punti eliminati. Se nessun punto risulta cancellato vorrà dire che l'operazione di estrusione non è stata eseguita al meglio: dovrete cancellare i poligoni frutto di tale operazione e ripetere il lavoro descritto nei punti precedenti. Un consiglio: rileggete il punto 8...

Siete arrivati a collegare, anche se in un solo verso, gli otto cubi. Non vi rimane che procedere negli altri verso.
A lato trovate la seconda operazione di estrusione e **MERGE** relativa al secondo verso. La grossa difficoltà a questo punto consiste nella esatta individuazione e selezione dei poligoni sui quali operare.
Il procedimento eseguito è lo stesso a partire dal punto 6 del tutorial.
Seguite ogni passo con la stessa cura, pena la compromissione del lavoro.

L'ultimo step relativo al collegamento tra i cubi. Anche qui cambia solo il verso, ma il procedimento è lo stesso. In figura potete trovare quanto dovrebbe risultarvi seguendo alla lettera le istruzioni.

Selezionate tutti i poligoni che compongono le braccia del cuboide. Dal menu **POLYGON** selezionate **FLIP**. Questa operazione ruoterà di 180 gradi la normale di ogni poligono, ovviando ai problemi di visualizzazione legati all'uso di poligoni a singola faccia.
Come riprova potete, tramite **OPTIONS** dal menu **DISPLAY**, selezionare la visualizzazione in movimento e con le facce nascoste del solido.
Vi accorgerete subito di eventuali errori dall'apparizione/scomparizione di facce fantasma prive di ogni significato geometrico (paradossi).

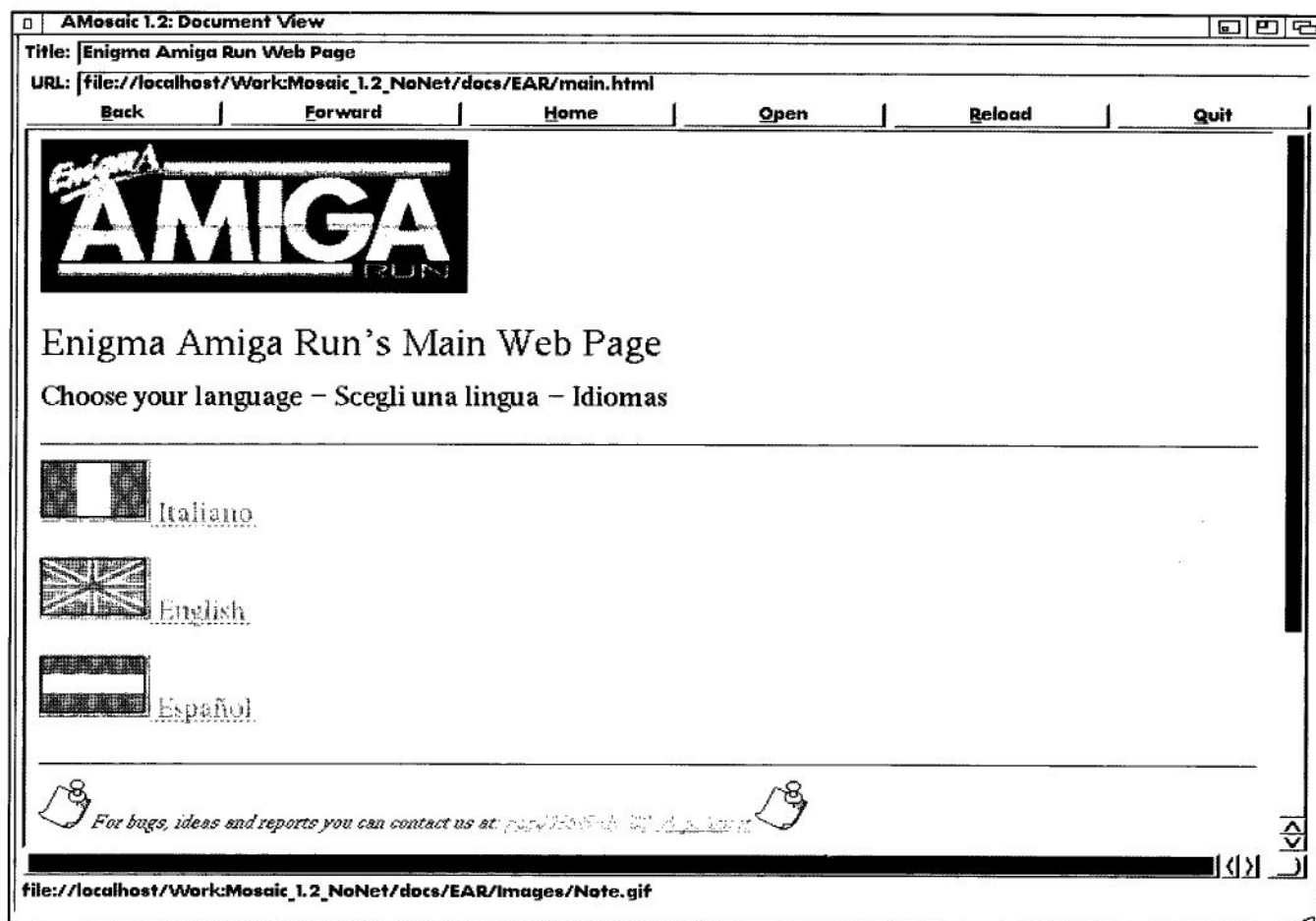
Deselezionate eventuali punti o poligoni. Premete il tasto "q". Apparirà un piccolo requester nel quale specificherete il nome della superficie del solido. Decidete voi il nome del nuovo nato e confermate.

Per eseguire un corretto "metaforming" occorre rispettare alcune semplici regole: non ci devono essere punti sovrapposti, i poligoni devono essere orientati al meglio, ma soprattutto non ci devono essere poligoni superflui. In particolare occorre eliminare tutti i poligoni in precedenza utilizzati per costruire gli spigoli del cuboide. L'operazione non è molto complessa, anche se risulta gravata dai soliti problemi relativi all'identificazione dei giusti poligoni.
Ricordatevi di eseguire le selezioni in modalità **POLYGON**, selezionabile tramite tre selettori posti nella parte inferiore del **MODELER**.
Come al solito la figura vi viene in aiuto: i poligoni da eliminare sono evidenziati da un cerchietto chiaro.
Selezionati i poligoni richiesti, procedete alla loro eliminazione con il tasto "z".

Il solido è pronto per essere "metaformato": selezionate dal menù **POLYGON** la voce **SUBDIV**. All'apparire del requester selezionate **METAFORM**. Lasciate a Zero il valore **FRACTAL**.
L'operazione correttamente eseguita dovrebbe portare ad un risultato simile a quello in figura. Se alcune parti dell'oggetto risultano non essere affette dal metaform, dovrete verificare l'effettiva assenza di poligoni o punti superflui.
Se ritenete che l'oggetto sia comunque ancora troppo spigoloso, procedete ad un ulteriore metaforming: tenete comunque conto dell'imponente numero di nuovi poligoni che verrebbero creati.

Siete pronti per esportare l'oggetto nel layout di LightWave.
Lasciamo a voi l'onere di creare una scena e di rendere finalmente il tanto sudato cuboide.
Per ogni dubbio o consiglio vi invitiamo a scrivere in redazione.
Nel frattempo non ci rimane che salutarvi rimandandovi al prossimo appuntamento con LightWave.

Facciamo una Home Page

Ed ecco come è nata la Home Page di Enigma Amiga Run. Chiunque possegga una connessione con Internet può visitarla, oppure costruirne una per sé. Con questa mini serie di articoli introduciamo il linguaggio usato dai principali lettori ipertestuali di pagine WWW (World Wide Web): l'HTML.

Enigma Amiga Run on Web

di ***Maurizio Bonomi***

Gli argomenti trattati in questo speciale sono dedicati a chi sa già che cosa è un ipertesto, cosa significa Home Page, World Wide Web, cosa è Internet e quali sono le sue caratteristiche. Per gli altri, consigliamo di leggere l'articolo su Internet (in questo numero) di Stefano Epifani, in modo da essere in grado di seguire più fluidamente il discorso.

Il linguaggio HTML non è altro che una sorta di script contenente una serie di comandi dedicati, principalmente, alla creazione, impaginazione e gestione di pagine ipertestuali. La sua sintassi è molto semplice e facilmente comprensibile anche da chi non ha dimestichezza con i linguaggi di programmazione. La principale caratteristica di HTML è la facilità di stesura, dato che richiede un banale text editor e un interprete tipo Mosaic o Netscape. Il file di descrizione deve essere in puro ASCII, ed è, quindi, facilmente trasportabile e leggibile.

Lo schema principale di un comando HTML si può riassumere con il seguente schema:

```
"COMANDO" [...argomenti... ]
"FINE COMANDO"
```

Tutti i comandi HTML sono racchiusi entro il segno di maggiore e minore e la maggior parte di essi si devono "chiudere" con uno slash. Tanto per chiarire, eccovi un esempio pratico:

```
<TITLE>La mia Home
Page</TITLE>
```

Questo comando indica all'interprete (che d'ora in poi assumeremo sia Mosaic, dato che su Amiga è, per ora, l'unico Web Browser disponibile) il titolo della pagina corrente (di solito indicata all'interno del gadget TITLE). Esistono poi, alcuni comandi che non hanno bisogno di chiusura in quanto non accettano argomenti. Una cosa molto importante da notare è che il testo contenuto all'interno dei principali comandi di impaginazione non è pre-formattato, vale a dire che i nostri "a capo" e le nostre tabulazioni non compariranno all'interno della pagina. Ogni tipo di impaginazione e posizionamento del testo va indicata con l'apposito comando HTML. Di questo particolarissimo linguaggio esistono tre versioni indicate come HTML-1, 2 e 3. In questo articolo tratteremo l'ultima versione anche se Mosaic non è in grado di interpretarla completamente. Questo significa che possiamo tranquillamente scrivere una pagina in HTML-3 e vederla con Mosaic, ma molte caratteristiche interessanti (centratura del testo, sfondi e altre piccole cose) non verranno interpretate, ma bensì "bypassate". Ci sembra comunque importante fare uso di quest'ultima versione dato che la nostra pagina potrebbe essere letta anche da altre macchine non-Amiga che, sicuramente, posseggono Netscape (il più aggiornato e compatibile con l'HTML-3).
D'altronde questo è il bello di Internet!!!

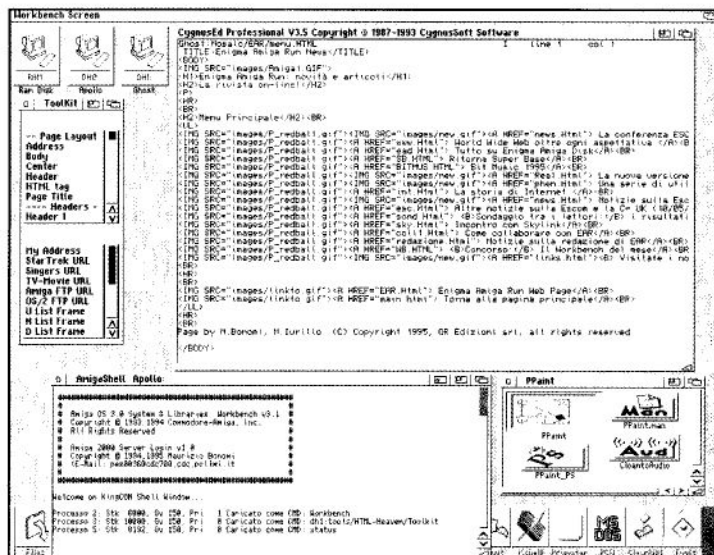
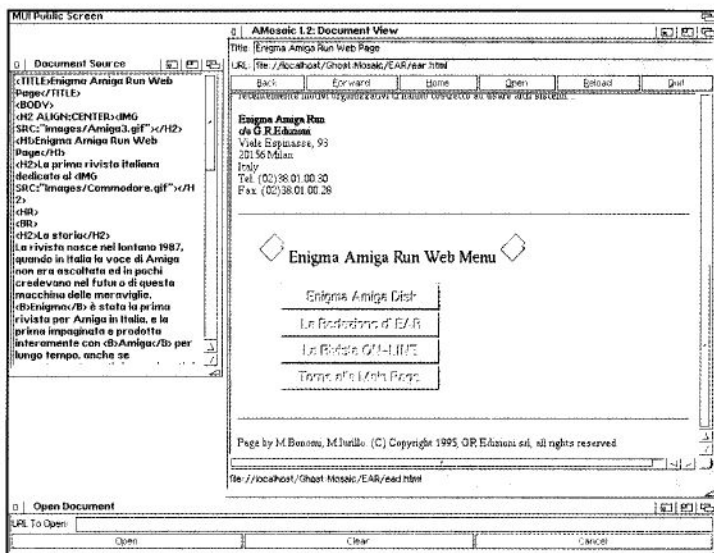
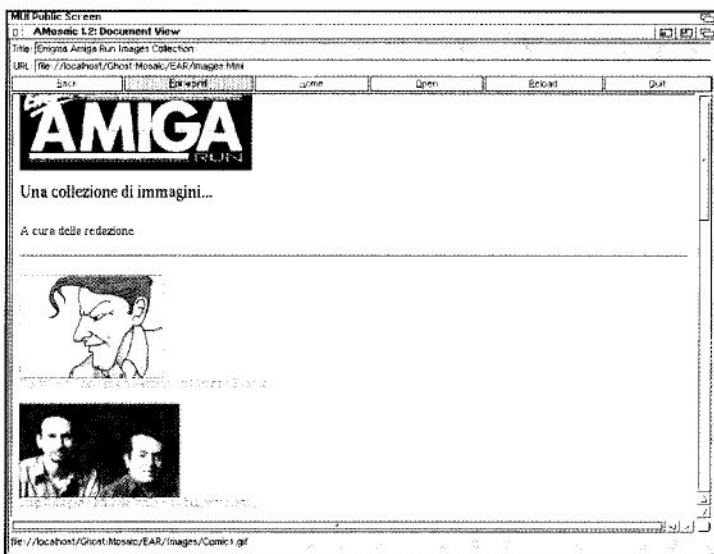
La schermata principale di AMosaic con la Home Page di EAR...

Creare l'ambiente di lavoro

Per la creazione della Home Page di EAR ci siamo procurati la versione NO_NET di AMosaic (dato che l'autore della pagina non possiede la connessione ad Internet), un buon editor di testi (in questo caso il Cygnus Editor v.3.5), un programma di utilità chiamato HTML-Heaven (non indispensabile), un programma di disegno tipo Personal Paint (legge e scrive il formato gif, il più usato e diffuso) e l'immancabile MUI (dato che AMosaic v1.2 ne fa uso).
L'ambiente di lavoro va configurato in maniera molto particolare. Innanzi tutto bisogna obbligare AMosaic (tramite il programma MUI-Prefs) ad aprirsi uno schermo personale (in questo caso uno schermo Picasso 800 x 600 a 256 colori). Dopodiché basta lanciare il Cygnus Editor, l'HTML Heaven (il modulo Toolkit) e una finestra Shell (utile per eventuali modifiche sui file) il tutto su schermo Workbench 800 x 600 a 256 colori (se avete una scheda grafica tipo Picasso, chiaramente... altrimenti scegliete una risoluzione molto alta in modo da aprire e leggere più finestre possibile). In questo modo possiamo scrivere il sorgente su uno schermo e verificarne la corretta impostazione su un altro, semplicemente premendo AMIGA-M. Personal Paint lo teniamo pronto dato che spesso ci capiterà di modificare delle immagini o di crearne delle nuove.
Ovviamente se siete un po' scarsi di CHIP (1 Mb) evitate di tenere aperto Personal Paint (o un qualsiasi altro programma di disegno) in background, dato che AMosaic usa la memoria CHIP per memorizzare le immagini presenti negli ipertesto. Basterà, dunque, avere l'icona di Personal Paint sul Workbench (trascinandola fuori dalla sua finestra). Una efficace ottimizzazione dell'ambiente di lavoro senza inutili sprechi di RAM o di disco vi permette di lavorare con maggiore sicurezza e velocità. L'impostazione delle directory è molto importante, in quanto un ordine ben preciso significa principalmente un controllo più efficace dei file. Per l'occasione abbiamo creato una sotto-directory EAR all'interno del cassetto di AMosaic.
Ricorsivamente abbiamo creato un'altra sotto-directory dove riporre le immagini. L'albero finale è così configurato:

```
Mosaic:EAR/; Mosaic:EAR/Images
```

Attenzione ad un piccolo, ma non trascurabile, particolare: la maggior parte degli utenti Internet hanno una connessione con un server centrale (ad esempio EAR è connessa al server skylink.it) che, sicuramente, è di tipo Unix. Questo importante sistema operativo usa un File System case-sensitive, cioè sensibile alle maiuscole. Quindi Images/MyWb.gif è COMPLETAMENTE diverso da images/mywb.gif. State, dunque, attenti ai nomi che date ai file e alle relative chiamate all'interno del sorgente HTML. Inoltre, sempre nel caso di Home Pages installate su sistemi Unix, dovrete cambiare i diritti di accesso dei file componenti la Home Page.
Unix è un sistema operativo multiutente; i file posseggono degli attributi che indicano chi e come accedervi. Nel caso della Home Page dovrete eliminare le protezioni in lettura e permettere a chiunque di leggere il

L'ambiente di lavoro su Workbench

Un esempio di gadget utilizzabili all'interno dell'Home Page.

Un esempio di "thumbnails" per la collezione di immagini.

file. Per evitare disguidi o spiacevoli inconvenienti preferiamo non dirvi come si fa (...sappiamo benissimo cosa bisogna fare... non credete!). Fatevi spiegare dal vostro service-provider (o dal sysop della vostra BBS) quale procedura seguire (se non siete già in grado di farlo, ovviamente!).

Dopo aver organizzato il nostro disco e le relative directory, possiamo iniziare con la stesura dei sorgenti.

Riteniamo sia molto importante seguire alcune convenzioni prestabilite o, comunque, farsi uno schema generale riguardo al layout della propria Home Page. Facciamo degli esempi pratici.

La Home Page potrebbe essere vista come una piccola BBS personale; una raccolta di dati, immagini, testi a disposizione degli utenti esterni. Per questo motivo la Home Page va organizzata come una piccola rete. Il primo file (una specie di "porta di ingresso" alla Home Page) di solito può essere chiamato in due modi: MAIN. HTML oppure WELCOME. HTML (quest'ultima denominazione è la più usata). Dopodiché i file successivi possono avere i nomi più disparati; il metodo migliore è quello di dare delle abbreviazioni dell'argomento. Per esempio: per una pagina contenente una collezione di immagini, il file HTML potrebbe chiamarsi IMG_collect.html (ricordatevi il discorso delle maiuscole/minuscole). Tutto sta nel decidere un criterio iniziale in modo da non incontrare problemi durante la creazione dei collegamenti ipertestuali. Evitate comunque nomi chilometrici, mega-complicati o tipo codice fiscale (vi sfidiamo a ricostruire l'argomento, magari un mese dopo, di un file tipo LMHPPR-SNL. HTML!).

Durante la creazione della EAR Home Page abbiamo usato dei nomi abbastanza semplici e ci siamo posti una convenzione ben precisa riguardo alla loro denominazione: i sorgenti HTML tutti in minuscolo, mentre le immagini con il primo carattere maiuscolo. Per un migliore controllo dei file, dei loro nomi e della loro posizione abbiamo usato una ottima utility shareware (presente sul circuito Aminet e quindi anche sulla BBS Skylink) chiamata Browser; un file manager estremamente veloce e configurabile fino all'inverosimile. Provate a procurarvelo...

La stesura dei sorgenti

Prima di affrontare questa parte vi consigliamo di fare un salto nella Home Page di Mosaic (o Netscape) e di stamparvi la guida d'introduzione all'HTML. In questo modo potrete seguirci più agevolmente e noi non saremo costretti a soffermarci su TUTTI i comandi HTML rendendo ogni articolo *pesante da digerire.* Ci limiteremo ad approfondire solo i comandi di interesse generale mostrandovi alcuni esempi pratici.

Bando alle ciance...

Ecco come abbiamo proceduto. Prima di passare a questa fase del lavoro abbiamo schizzato su un foglio di carta il layout dei collegamenti interni alla nostra Home Page. Per farvi capire meglio, vi mostriamo un piccolo diagramma di flusso esemplificativo. Per cui, prima di partire in quarta dategli un'occhiata... Grazie a questo tipo di studio preliminare abbiamo potuto organizzare meglio la creazione dei primi sorgenti HTML. Tutti i nostri sorgenti seguono uno schema sintattico ben preciso (atto ad unificare e rendere più omogeneo il look della Home Page); ogni file HTML possiede un'organizzazione di questo genere:

```
<TITLE>Argomento trattato o cate-
goria</TITLE><BODY> Immagine di
presentazione e titolo<HR>.testo
ed eventuali collegamenti iperte-
stuali (link)<HR>..menu di naviga-
zione</BODY>
```

All'interno di ogni pagina abbiamo evitato preziosismi come immagini in movimento, salti condizionati all'interno del testo e altre finezze. Il tempo a nostra disposizione è sempre poco (d'altronde Enigma deve seguire dei ritmi mensili ben precisi in modo da essere in edicola i primi giorni di ogni mese), per cui abbiamo pensato di fare una Home Page semplice, gradevole ma non eccessivamente "barocca" (rispettando, quindi, gli enormi limiti di AMosaic v1.2). Se volete aiutarci a "decorarla" con tutte quelle finezze permesse dall'HTML siete i benvenuti!

Nel listato potete vedere un nuovo comando: <HR>. Questo comando inserisce una riga di separazione tra testo e/o immagini. Nel nostro caso

Ecco un listato in HTML

```
<TITLE>Internet e WWW</TITLE>
<BODY><img src="Images/Www.gif">
<H1>World Wide Web, oltre ogni aspettativa</H1>
<H3>di Michele Iurillo</H3><BR><HR><UL><UL>Il limite dello
sviluppo della comunicazione globale È dato solo dalla nostra
mente. Non possiamo immaginare che cosa avverr‡ tra qui a
pochi mesi, non possiamo immaginare quale sar‡ la portata del
fenomeno internet. Un fenomeno che ha addirittura cambiato il
trend del mercato delle personal workstation.<BR>
Non c'È giornale o trasmissione televisiva dove non appaia la
fatidica parola che racchiude un mondo molto vasto e in conti-
nuo mutamento. Un mondo senza regole, un mondo virtuale scon-
finato dove non esistono barriere architettoniche o sociali.
Un mondo che apre la strada ad infinite applicazioni.
Applicazioni di cui forse non sentivamo la mancanza ma che si
preparano ad essere la nuova esigenza degli anni, o forse nei
mesi, futuri. Oggi ogni azienda, che sa vedere aldilà del pro-
prio naso, deve avere un accesso ad Internet. Ogni azienda che
vuole rimanere in competizione non puÚ fare a meno dei servizi
offerti da Internet quali la posta elettronica, l'ftp ed ora
il sistema globale di informazioni WWW. È proprio dal World
Wide Web, la grande ragnatela di informazioni sparsa in ogni
parte del mondo, che Ë arrivata la scintilla che ha fatto
scoppiare Internet. Sar‡ proprio questo grande parco di archi-
vi a far arrivare Internet in tutte le case. La diffusione a
livello aziendale Ë ormai in fase avanzata ma Ë solo l'inizio
dell sviluppo. La prossima frontiera Ë l'home computing.<BR>
Presto Internet arriverà nelle case e non conoscer‡ il falli-
mento che ha avuto Videotel semplicemente per il fatto che i
costi saranno leggermente inferiori e ma la potenza del mezzo
non conoscer‡ limiti ne confini.<BR>
Per avere un'idea della potenza di Internet facciamo un passo
indietro e torniamo all'universit‡. Quando la rete ha comin-
ciato a diffondersi nei campus di tutto il mondo gli studenti
di ogni razza, ideologia e livello culturaral-tecnologico sono
venuti a contatto tra loro permettendo uno scambio di informa-
zioni vitale. Basti pensare ai "cervelli" dell'est che grazie
al sistema telematico hanno raggiunto informazioni irreperibi-
li nel loro paese.  Questi studenti, poi, con le informazioni
acquisite hanno potuto creare nuovi progetti direttamente in
concorrenza o in collaborazione con i più fortunati ragazzi
occidentali.<BR>
</UL><H2><LI> WWW e Amiga</H2><UL>Mosaic È la parola magica,
Netscape il futuro della comunicazione. Ma cosa sono esatta-
mente? Mosaic Ë un programma che permette di navigare attra-
verso il World Wide Web utilizzando una Gui molto pi˜ intuiti-
va di un enorme flusso di parole.<BR>
Icone, immagini e suoni serviranno per puntare direttamente ai
nostri obbiettivi. Dagli stessi autori di Mosaic Ë nato
Netscape che ne Ë l'evoluzione commerciale. Mosaic è disponi-
bile per tutti i sistemi: Windows, OS/2, NextStep, Amiga e X-
Windows.<BR>
Per capire realmente quanto potente sia l'accoppiata WWW e
Mosaic non bastano le parole. Non basta sapere che durante una
sessione si viene sparati da un capo all'altro del mondo senza
accorgersene, non basta sapere che Ë possibile reperire ogni
tipo di informazione in pochi minuti, non basta sapere che il
mutamento della ragnatela é tale da rendere superflua ogni
guida di utilizzo o di viaggio nel cyberspazio.
```

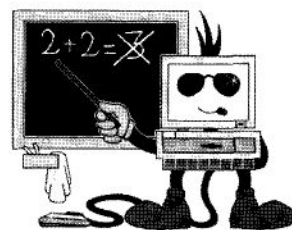
Questo articolo è presente sulla nostra home page. Ricordiamo ancora a tutti i lettori l'indirizzo:
http://www.skylink.it/ear/main.html

abbiamo usato questo comando per separare, ad esempio, il titolo dall'articolo e l'articolo dal menu di navigazione. Il menu di navigazione contiene i principali "posti" dove l'utente, finito di leggere l'articolo, può andare; il menu riassuntivo di tutti gli articoli, la pagina di informazioni sulla redazione ecc.
Ogni link (collegamento tra un testo e l'altro) è indicato da una freccina. Anche nell'uso delle immagini e dei gadget abbiamo seguito una logica ben precisa, assegnando ad ogni componente dell'ipertesto un'immagine attinente all'argomento o alla categoria. Potete fare uso anche di pittogrammi (disegni di oggetti, eseguiti per richiamare l'attenzione su aspetti degli oggetti reali, più o meno definiti da particolari dei disegni stessi, usati convenzionalmente come segnali. Per esempio: le insegne dei posti di telefono, alcune segnalazioni stradali ecc.) che sono facilmente disegnabili da chiunque (se possedete SCALA o MEDIAPOINT ne avete già pronto un discreto numero). Ricordatevi, comunque, di non riempire la Home Page di immagini enormi, dato che il caricamento di quest'ultime, tramite modem, può essere molto lento e creare problemi nel caso di linee non proprio efficienti (una caratteristica tutta italiana!). Nel caso di collezioni di immagini, gallerie virtuali e cose del genere, dove le immagini devono essere di buona qualità, potete procedere in questo modo: prendete tutte le immagini che volete mettere "in linea" e fatene una copia più piccola (magari uniformando le dimensioni. 160 x 100 può essere già un ottimo compromesso). All'interno della pagina mostrate solo questa sorta di "thumbnails" (miniature) e create un link alle relative immagini normali. In questo modo permettete al visitatore di scegliere quale immagine vedere (o scaricare), senza costringerlo a lunghe sessioni di caricamento. Ecco come potreste fare. Poniamo di avere un'immagine di un dipinto di Monet chiamata Monet.gif (risoluzione 640 x 512). Creiamo (usando ADPro, ImageFX o qualsiasi altro programma di elaborazione immagini) una copia rimpicciolita (risoluzione 160 x 100) e salviamola con il nome Monet_thumb.gif. Il sorgente HTML conterrà, quindi, questa istruzione:

```
<A HREF="Images/Monet.gif"><IMG
SRC="Images/Monet_thumb.gif"></A>
```

Con la prima istruzione <A HREF="riferimento"> creiamo un link con l'immagine principale. All'interno di questo comando abbiamo posto (come richiamo all'immagine) una miniatura della stessa, usando il comando <IMG SRC="nome file">. Questa istruzione mostra, all'interno della pagina, un'immagine indicata dal file contenuto all'interno degli apici. Dopodiché chiudiamo il riferimento con il comando </A>. La differenza tra il primo comando e il secondo è che nel primo comando l'immagine viene trattata come un documento successivo non legato alla pagina corrente, mentre con il secondo obblighiamo Mosaic a caricare e mostrare l'immagine all'interno dell'ipertesto. Cliccando la miniatura, Mosaic caricherà un viewer esterno (tipo multiview) per mostrarvi l'immagine principale. In alcune versioni di Mosaic (quelle per Window e MAC) e in tutte quelle di Netscape non sarà necessario possedere alcun visualizzatore esterno dato che il programma è già in grado di mostrare diversi formati grafici.

Fine della prima puntata

Per oggi ci fermiamo qui. Abbiamo ancora molte cose da dirvi e torneremo puntuali sul prossimo numero di Enigma. Nel frattempo, se potete, fatevi un giretto su Internet con il vostro Mosaic e prendete spunto dalle Home Page che visitate. Se avete qualche amico che possiede Netscape (su PC o MAC) fatevi mostrare come sono le Home Page scritte in HTML-3.
Nella prossima puntata vedremo alcune delle finezze non visibili tramite Mosaic e continueremo con la stesura dei nostri sorgenti. Se, nel frattempo, volete porci qualche quesito o addirittura mostrarci la vostra prima Home Page scriveteci pure. Siamo in attesa di allargare il nostro elenco di Home Page da inserire nella nostra lista...
Al lavoro, dunque!

SOSTITUZIONE DISCHETTI DIFETTOSI ENIGMA AMIGA RUN 66

Ritagliare il presente coupon compilato in tutte le sue parti e inviarlo in busta chiusa unitamente al dischetto.

Nome ______ Cognome ______

Indirizzo ______

Prov. ______ Cap ______ Tel. ______

Tipo di problema riscontrato: ______

Servizio Sostituzioni
c/o GR Edizioni Srl - Viale Espinasse, 93
20156 Milano - Tel. 02/38010030

I dischetti che perverranno al servizio sostituzioni privi del presente tagliando (fotocopiabile) non verranno sostituiti

RICHIESTA ARRETRATI

Inviatemi subito i seguenti arretrati di Enigma Amiga Run a lire 12.000 + lire 4.000 per le spese di spedizione per ogni copia richiesta:

N° ....

Nome e Cognome ....

Indirizzo...

C.A.P...........................Città...Prov........

Allego:

Fotocopia ricevuta Vaglia Postale ☐ Assegno Bancario Non trasferibile ☐

si prega di scrivere in stampatello

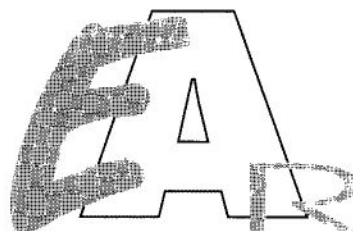
Per motivi di disponibilità, per richieste di arretrati precedenti al numero 40, telefonare all'ufficio diffusione al numero 02/38010030

Il prezzo di ogni numero arretrato è di lire 12.000 + 4.000 per le spese di spedizione. L'editore non si assume nessuna responsabilità in caso di perdite relative ad assegni inviati per posta. **NON SI EFFETTUA LA SPEDIZIONE IN CONTRASSEGNO**. Per informazioni su ordini inoltrati telefonare tutti i giorni dalle 9.00 alle 12.00 al numero *02/38010030*. I tempi medi di evasione degli ordini si aggirano attorno ai 15gg. data riscossione vaglia o arrivo assegno bancario. **L'editore non si assume nessuna responsabilità per tutti i numeri inviati e smarriti durante la spedizione.**

PROBLEMI DI DISTRIBUZIONE

Suggerisco di fornire più copie di Enigma Amiga Run alla seguente rivendita:

NOME e COGNOME ....

INDIRIZZO ....

C.A.P. ....Città ....Prov..........................

si prega di scrivere in stampatello

CAMPAGNA ABBONAMENTI 1995

Desidero abbonarmi a Enigma Amiga Run al prezzo speciale di 95.000 lire per 11 numeri con garanzia di prezzo bloccato.

Nome e Cognome ....

Indirizzo...

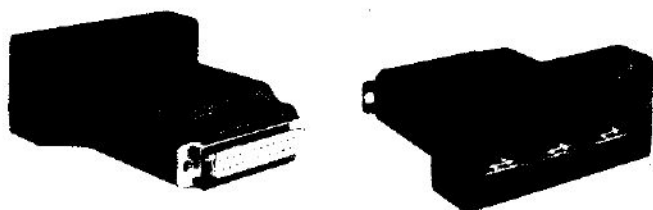
C.A.P...........................Città...Prov........

Allego:

Fotocopia ricevuta Vaglia Postale ☐ Assegno Bancario Non trasferibile ☐

si prega di scrivere in stampatello

L'abbonamento partirà dal primo numero raggiungibile.
L'abbonamento dà diritto a 11 numeri, con uno sconto di lire 37.000.
Gli abbonati sono pregati di lasciare anche il loro numero telefonico. Le società interessate all'abbonamento devono segnalare anche la loro partita IVA e aggiungere 1000 lire per le spese postali. Per ogni disguido telefonare tutti i giorni feriali dalle ore 9.30 alle ore 13.00 al numero 02/38.01.00.30
Il rinnovo dell'abbonamento verrà offerto dall'editore alla data di scadenza. Queste disposizioni annullano tutte quelle precedenti.
L'editore non si assume nessuna responsabilità per tutti i numeri inviati e smarriti durante la spedizione.

OFFERTA SPECIALE

Il Kit Completo Include :

- Interfaccia Midi Digitale

Deluxe Midi è l'ultimo nato nel campo delle interfacce MIDI. Un prodotto professionale e Hi-Tech, che si installa molto semplicemente.

- 2 Dischetti

- Più di 10 Software di Musica & Midi

Composizione musicale, Tracker, sequencer, registrazione digitale multi pista, etc ...

IVA INCLUSA

Offerta valida fino ad esaurimento magazzino

Per i suoi Lettori Enigma Amiga Run in collaborazione con Adept Development vi propone Deluxe Midi IV completo al prezzo speciale di : 49.000

Garantito da :

BUONO D'ORDINE

Desidero approfittare dell'offerta speciale Enigma Amiga Run. Vi invio questo buono d'ordine allegando il mio pagamento :
G.R. EDIZIONI / ENIGMA
Viale Espinasse 93
20156 MILANO

Nome ______
Cognome ______
Indirizzo ______
Città ______
C.A.P. ______

Pagamento Allego :
☐ Fotocopia Ricevuta Vaglia Postale ☐ Assegno Non Trasferibile
☐ Ordino un Deluxe Midi IV per sole 49'000 + 10'000 di spese postali
☐ Richiesta di fattura aggiungere 2000 Lit. No. P. Iva. ______

Squirrel

NOVITÀ

L'ultima Novità PCMCIA per il vostro Amiga 600 e Amiga 1200.

Finalmente, Potrete collegare fino a 6 periferiche SCSI / SCS2 in serie sulla porta PCMCIA.

Immaginate !!! un CD-ROM, un Syquest, e perchè no, un Hard-Disk da 9 Giga, Tutta la potenza, l'efficacia, e la velocità del SCSI 2. Incluso manuale in Italiano, het ti d'installazione, software d'emulazio per Amiga 1200.

Periferiche per il vostro Squirrel

CASE SCSI

Case SCSI - SCSI2 esterno, con alimentazione incorporata, cavo di alimentazione, cavo SCSI 25 poli, frontralino di plastica intercambiabile per CD-ROM o Hard-Disk

Case + CD-ROM

CD-ROM SCSI 2, Multissesione, Compatibile Photo-CD, incluso installazione dentro il case
Case + CD-ROM SCSI 2 Quadrupla Velocità 899'000
Inclus un CD-ROM FRED FISH

Case + Syquest

- Hard-Disk Removibile su cartucce

Syquest 200 Mb	1'100'000	Cartuccia	185'000
Syquest 270 Mb	999'000	Cartuccia	139'000

Case + Hard Disk SCSI 2

350 Mb	SCSI2	9ms	629'000
540 Mb	SCSI2	9 ms	729'000
730 Mb	SCSI2	9 ms	829'000

IVA INCLUSA,
Offerta valida fino ad esaurimento magazzino

DESIGN by ADEPT PUBLISHING 049 81 27 69

BUONO D' ORDINE

Desidero approfittare dell'offerta speciale Enigma Amiga Run. Vi invio questo buono d'ordine allegando il mio pagamento
G.R. EDIZIONI / ENIGMA, Viale Espinasse 93, 20156 Milano

Nome ______ Tel ______
Indirizzo ______
C.A.P. ______ Città ______

Descrizione Articoli	Qtà.	Importo
+Spese Postali		30'000
Totale		

Firma ______

Pagamento Allego : ■ Fotocopia Ricevuta Vaglia Postale
■ Assegno Non Trasferibile